

动漫、Galgame、同人、Cosplay……真正属于御宅族的情报生活志！
2011
09 Sep. 月号
总第三十五期
TWO DIMENSIONS MANIA
二次元狂热
零售价25
推广价20元
封面故事
『Oblivious Garden』
新作速递
Rance Quest
新作简评
隙间樱花与谎言都市
上坡台风
4GB DVD光盘
东方神灵庙
NICO动画月报视频资料
SG中文影像版32-34
Rewrite、久远之绊OST
SG PC版前三章汉化补丁
动画研究
十年后,你会否仍记得那朵花?
C80华丽东方同人动画
『幻想万华镜 春雪异变之章』赏析
斯卡雷特姐妹的诡秘一次设定考
深红之王与恶魔
技术宅拯救世界
你也能做技术宅！来制作属于你的痛自行车吧~
东方Project最新作详细考察
『东方神灵庙～Ten Desires.』人物介绍及相关考据
硬派厂商氮离子的原画师第1弹
基情燃烧的岁月与举世无双的"好男人"画师
NitroPlus的原画师其之一　中央东口篇
精美中国原创同人海报
西行寺幽幽子纸模
最强大的外援、最反常的风格，田中罗密欧×龙骑士×Key社的化学反应
一段颠覆Key社传统的黑暗童话
年度第一大作『Rewrite』剧情全解
Rewrite
リライト


天朝同人鉴赏，名家绘画技法专栏，原创游戏动漫美术设定，创造自己的二次元世
二次元创造
Two Dimensions Creations
2011 Septemb
双月刊
VOL.
01
2011年9月
二次元画刊副
9月10日 震撼上市
定价: 29.8元
创刊独家特辑特邀嘉宾：莉莉露
还有Domotolain、秋赤音、萩原凛等
多位天朝和日本知名画师亲自传授作画技巧
九位天朝画师倾力作画，留住夏日的味道
——卷首画廊：抓住夏天的尾巴
零距离接触『化物语』原作插画师VOFAN
——走近VOFAN的光影魔术世界
你有功夫熊猫，我有功夫料理娘
——国内先锋原创动画团队“狼烟动画”专访
百闻不如一见的手绘达人
碧风羽的手绘教室与专题介绍
完蛋了的国王漫谈Pixiv发展史
新锐天朝画师走失人形、究金独家访谈
国产Galgame『夏之扉——白』发售直前大揭
萌少女领域、U235、右手定则、隙间方程四大天朝同人社团同人本新作赏

二次元狂热

2011 年 9 月号 / 总第 35 期



本期封面作者：尼斐提斯守护
本期封底作者：究金

监制：JEDI
(http://t.qq.com/jediliao)
执行主编：秋叶
(http://t.qq.com/akiha_nanaya)
编辑：如月千华
(http://t.qq.com/kidhisame)
美术总监：晗酱
美术编辑：余小鱼
特约校对：凌风天鹫、glaz、曲发兄贵

广告热线：(010)82616677-6022
发行热线：(010)62556010
官方博客：http://blog.sina.com.cn/jediliao
官方微博：http://t.sina.com.cn/2dmania
联系信箱：liao.huiqi@gamespot.com.cn
淘宝地址：http://amysd.taobao.com
通讯地址：北京市海淀区知春路 113 号
银网中心 A 座 1202 室《二次元狂热》编辑部收
出版日期：每月 5 日
创刊日期：2008 年 9 月
零售价 :20 元

征集同人社团宣传合作

《二次元狂热》长期招募有爱的优秀同人社团进行宣传和各种资源交换的合作，包括插图、封面封底、海报以及 Demo 光盘收录等，有兴趣宣传自己作品的主催或者作者请与我们联系！

二次元狂热 版权相关声明

征稿启示

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为《二次元狂热》出力～



光盘目录

【音乐欣赏】
久远之绊 OST
Rewrite OST
C80 同人音乐推荐

【视频精选】
NICO 动画月报视频资料
Steins；Gate 中文影像版 32-34
Steins；Gate PC 版前三章汉化补丁

【CG 欣赏】
Rewrite EV

【日本同人游戏精选】
东方神灵庙
Acceleration of SUGURI 2
グリーフシンドローム
RefRain ～prism memories～

【国内同人游戏】
原创游戏《夏之扉—白》试玩版

Contents 2011.09

河蟹子の相谈室

图：amyi

●过去看动漫杂志的方式弱爆啦！大家看到这期的时候，我们的 Ipad 版电子刊已经正式登录苹果的 Appstore 了，有装逼神器的读者朋友们可以直接搜索“二次元狂热”就可以下载了，目前全部免费哟亲！当然这只是我们的电子化出版的第一步，Iphone 版和安卓版也会随后跟进！

●我们的官方网站“www.aspot.cn”经过长期筹备后也终于正式上线，大家可以更方便地在线选购和预定刊物了，而且还有各种优惠信息！

●2DM 人民的老朋友，鉴 X 师完蛋了的国王上月正式入职二次元狂热编辑部，并且刚从 11 区带回大量邪恶物品，请大家期待《二次元画刊》的增刊“圣战百绘卷 · C80”的独家第一手资料与资源！

（From 河蟹子）

【致歉声明】

由于我们工作的错失，《二次元狂热》第 33 期 P40 右下第一张图的作者应为“觉醒”，特此致歉。



第 36 期封面：K.ll，出自『The Zero』（正经同人 × 白梗组联合出品）
第 36 期封底：Domotolain，出自『世界线的交汇点』KFC+LZ 联合出品）

ID：贝尔蒙特
From：上海

通过上期杂志，我知道了编辑们的“庐山真面目”，为什么编辑们大多数都戴眼镜？

是得了什么传染病？是为了改变自己的属性？还是二次元接触得太多了？

：眼镜有很多功能哦，比如变身道具、改变性格神马的！

ID：丝爱茵 16 岁
From：安徽淮南

看到『二次元研究』的广告，很期待非常期待极其以及特别期待。但是淘宝店里貌似还没有提前预定或年购之类的。

：现在淘宝店已经开始接受预定了哦。难以在报刊厅买到杂志的童鞋可以尽快网购。

ID：捣鬼斗斗 男 22 岁
From：北京
QQ：341854661

①几张不能当着老妈看的图：P73，P76，P47（在一些奇怪的动画里看到过）

②让人怀疑的设定：P48。各种姿态千姿百态，一般来说

唔……恩……二次元的各位大大们好~（拖……

其实咱只是看河蟹子维持同一形象很久了所以偶尔也让河蟹子以新面目示人嘛~~

于是快开学了就让河蟹子穿上水手服吧 >w<~

从第一期就开始追二次元了 >.< 没有被和谐掉真是个奇迹……（难道这是河蟹子护体的结果……

看着二次元一点一点成长读者群越来越壮大真的很高兴~.

祝二次元狂热越办越好~~~ 杂家会永远支持你们的~~>3<~~~~

amyi



▲泉叔



▲泉叔



未满 1 岁的妹属性 loli 看工口元看得津津有味，邓爷爷曾经说过“工口元要从娃娃抓起”，这句话一点都没错，jedi 邪恶的触手已经延伸到各个年龄层了啊～（话说那篇 TMA 的专题文是我妹妹看得最久的一页，这……真的大丈夫么 = =lll）

短暂的永远

人类有 XX,XY 两中染色体，能生出这种情况只有两种解释：1. 非人类，2. 爸爸是 Lolicon，生出的所有正太全部埋掉，后来觉得自己曾经也是正太，把自己也埋掉了。

：看斗斗的年龄已经成年了嘛，有什么不能当着老妈看的呢，而且『凯瑟琳』是可以给你作一个人生向导的啊(喂！至于那 19 个女儿，谁说她们的爸爸是人类了……

ID：某 N+ 控 扶它
From：未知

三页信纸的回函，这里总结一下：

1、新作介绍里的『战国天使』是怎么回事！介绍这样的游戏真的没问题吗！



▲ID 杨晓梦 女 13 岁

2、向大家推荐了一堆 Galgame 新作。

3、『凯瑟琳』剧透不够彻底呀，简短的剧情介绍让人意犹未尽。

4、不知道 2dm 是不是够黑暗，介绍一下某 E 字母开头的人气作品（伪贝阿朵神展开的那部）

：Galgame 新作推荐的栏目会选取即将发售的几部适合大部分玩家的游戏做简单的介绍，你提到的那些游戏也会适时地推荐给大家。由于『凯瑟琳』这款游戏难度比较高，如果知道剧情的结果了，很多人可能就直接放弃了，所以国王在写文时有所保留，喜欢这款游戏的读者一定不要错过哦！另外关于某 E 字母开头的游戏，因为 CG 没几张能用的，所以大家大概也许是没机会在杂志上看到了 = =lll

ID：酒酿喵子 18 岁
Form：安徽合肥

很想给 2DM 投稿的说…无奈各位撰稿人文都写得太好了，后辈表示各种害羞以及压力 OTL。希望前辈以及各位编编能给身为新人且毫无存在感的某打打气。鞠躬致谢的说 T T。

：没关系哦，相比那些拖稿的前辈们如此乖的萌妹子才更要欢迎呢。

ID：小桃 男 15 岁
From：北京
QQ：915205673

河蟹子酱～怀疑你是天然～为什么我 QQ 里的 9 会被打成 4 呢？看来萝莉天然遍地是吗……

：（翻上期回函……）人家才不是因为童鞋你写的太像才打成 4 的呢（戳手指

ID：张鹏程 男 17 岁
From：湖北襄阳

“上河蟹子相谈室，就有妹子搞！”河蟹子像以往一样挺着小小的胸膛，自豪地宣布道。……全场静默。“你们这群死宅倒是说点什么啊要不然岂不显得我很尴尬。”

：应该是“上河蟹子相谈室，就有基友搞！”看来这位童鞋是想找个基友了，那就把楼上赐给你吧。

ID：awuli 女 19 岁

想吐槽这期的光盘面，下面写的是哈工大音像教材出版社，工口元交给教材出版社真的大丈夫？

：河蟹子郑重宣布，二次元将被列为全国中小学生必读教材……



▲绫魂。御坂



▲传说中的少女

不过这也是我们的目标啊！

ID：黄超 男 19 岁
From：江苏南通

我兴高采烈的买回二次元以后随手翻了一下，对内容非常失望，翻到河蟹子相谈室竟然看到我的名字，手上这本 2DM 顿时变得沉甸甸的，这一期一下子变成了最棒的一本。

：那么以后的 2DM 整本用来刊登回函好了……这位童鞋还提出了很多关于杂志图片的意见，非常感谢～

ID：李韵羲 男 21 岁
From：上海浦东新区
QQ：345499377

之前回函中提到的那个孩子最近不出现了，麻烦河蟹子帮忙留意一下她吧,ID 应该是“夜夜”。

：哇，这是公开的表白么，不知道会不会再创造一段相谈室传说。

ID：残残脑 男
From：未知

救命啊～～我的设定被变更了，我怎么就被认定成基佬了！我是纯洁的 Loli 控啊！不就是最近天天看“105 个基佬和 3 个腐女”的故事么，怎么了，四大名著有错么！

：Loli 控的同时也可以是基佬，两者并不冲突啊，我们懂的……

Real Onion News in 3D World

蛋疼囧新闻

文 / 秋叶 责编 /JEDI



>>满足变态绅士的需求，伪娘杂志附送旧款死苦水









一款『女装山脉』的走红让我们再次深刻意识到了伪娘风潮在泥轰国的风行程度，我们此前也多次报道过先后创刊的两本伪娘专门志『わぁい！』、『おと☆娘』，它们为大家提供了各种奇怪的赠品，比如女用体育短裤、彩色条纹过膝袜、专用化妆包等原来和男人没有半毛钱关系的小物件。为了和竞争对手战个痛快，两家杂志的编辑也是想尽了各种办法，赠品大战就是他们最有力的手段之一。7 月底发售的第四期『おと☆娘』破天荒地送出了旧款死苦水作为赠品，给广大变态读者们带来了梦寐以求的好礼物。该期杂志赠送的死苦水有红白蓝三色，想要集齐一套的话就来三本吧！为了适应男性穿着的需求，这款伪娘用死苦水下体部分设计得较为宽松，让变态绅士们变装时不至于太蛋疼。各位读者如有需求就尽快拨打电话订购吧，来我们一起YOOOOO~~

>>娘 TYPE 赠送可充气烂手鼠标垫，罩杯随心变！









杂志赠品要的就是创意，娘 TYPE9 月号就完美地实现了这一点，他们赠送了一款可充气的立体鼠标垫，人物是『强袭魔女零』中登场的坂本美绪 12 岁版。由于是少年期的少校，胸部完全没有发育，鼠标垫刚取出来的时候就是干瘪的状态了，不过使用同时附送的注射器形状的空气注入器以后，可以随心所欲改变角色胸部的大小，按照自己的喜好注射足够的空气即可。书店内也打出了“A、B、C、D、E、F、G、H 罩杯，可以自由变化”的广告语。不过根据小黑的使用报告，这些商家有打虚假广告的嫌疑，使用空气注射器并不能注入太多的空气，因此最后只能悲剧地用一款贫乳鼠标垫了。

>>TMA 非日常给力，OP 完全还原，下一部瞄准石头门

8 月 11 日发售的 TMA 新作『非日常』又一次让我们体会到了什么叫做敬业精神，也再次让我们了解了 TMA 对于京阿尼作品的执着。这部 COSPLAY 作品还原了『日常』第一话中的部分场景，并且非常用心地制作了 OP・PV，完全还原了原作的 OP 和 PV。三位女优暂且不提，本作中最惹眼的角色非大家都十分喜爱的 2.5 次元英灵五郎莫属，他一人在 OP 中出演了所有的男性角色，还原度颇高，让人不得不佩服他日益精进的演技。

而经常在博客中自爆 COSPLAY 造型的汁波蜜最近又公开了自己 COS 真由理的照片，并且在博客中提到这次的新片将还原动画的原剧情，看来 TMA 的下一部作品就是近期大热门的『斯坦因之门』了。大家都很期待能对助手做各种各样的事，没想到这个梦想居然由 TMA 率先为大家实现，此刻我真是无语凝噎啊！（N+ 你们不来个 18X 完全版么！）













>>等比例高达重返御台场，拆卸状态真实感更强

2009 年曾经在御台场做过展示的等比例实物大小的 RX78-2 在经过一阵辗转之后又在今年的 8 月份重新回到了台场附近，不过这次并不是“高达立于大地”的雄伟形象，而是被分成了多个零部件进行展示。虽然没了当初的气势，不过被拆卸之后的高达让人有了近距离观赏的机会，游客们可以在最近的距离观察高达各个部位的细节，还可以和它合影。此外，高达的眼部的主摄影机还可以通过人力发电发光，作为夏日的健身方式来说也是不错的选择，何况还可以脑补成自己驱动了高达，对于阿宅来说真是不可多得的体验啊。










>>Lat 式初音发售，眼镜、短裙、胖次皆为萌点

在苦等数月之后，GSC 制作的「初音ミク Lat 式 Ver.」终于在本月发售了。这款 PVC 以 MMD 的 3DCG 模型为原型，很好地还原了众多优秀的 MMD 视频中初音的可爱气质，让人一见钟情。这次奸笑社更是厚道地为大家准备两种底座、两个麦克，实在是业界良心。由于短裙长度控制的恰到好处，她的条纹内裤能够从稍低的角度一览无遗，而且短裙可脱，这款 Figure 的可玩性也因此大大增加。






>>神田明神监修，『巫女作法入门』发售

巫女是日本动漫作品中永恒的话题之一，也是一种很多阿宅为之狂热的萌属性。8 月 18 日，由神田明神监修的「巫女さん作法入門」正式发售，摆上了秋叶原各大书店的货架。本书通过大量照片资料为读者详细介绍了巫女舞、神前结婚式等仪式的意义和具体作法，是以神田明神主办的“巫女入门讲座”为基础编撰而成的。神田明神这个神社位于秋叶原附近，是神田・日本橋・秋葉原・大手町・丸の内等一大片街道的总氏神，因此也经常作为元 NETA 出现在动漫作品中，这次他们监修『巫女作法入门』也让人感受到一颗火热的御宅魂呢。








>>绿川光、今野宏美见面会十一黄金周降临广州

日本著名声优绿川光和今野宏美将在十一黄金周降临妖都广州，在蓓蕾剧院进行一场专场声优见面会。本次见面会由源子文化传播有限公司主办，主角是日本青二事务所的两位声优绿川光先生和今野宏美小姐。绿川光作为日本声优界中的佼佼者之一，其细腻的独特声线为中国粉丝所熟悉。今野宏美以其元气 Loli 音赢得不少粉丝的心，其在『幸运星』中小神晶的角色以及『日常』动画中的博士一角的演出更是备受喜爱。主办方还特约邀请了担任『魁拔』蛮吉中文配音的 KK 刘婧荦担任本次声优见面会的主持人，相信在 10 月 3 日将会为粉丝们奉上一场精彩的高质素的活动。





夏天！祭典！Comiket！

——另一种视角的 C80 游记与感受

■文/YuG(正经同人)
■责编/秋叶 JEDI
■美编/余小鱼

C80 本月刚刚结束，相信很多读者也从各种报道和帖子了解到了现场的火爆。这次本刊特别邀请了一位主催撰写现场游记，为大家展现一个属于同人创作者的 C80——



C80 展会概括

有关 C80 的初级知识相信大家都比较了解，先来大致来比较一下规模，上海 CP8，摊位数 350 个左右，一天游客人数 8 万人次；C80，三天摊位 3 万 2 千个，一天游客人数 20 万人次，三天总计 60 万。从场刊上来看，本届展会首日（8 月 12 日）的主题为 JUMP 系、其他漫画杂志连载的主题（少年 SUNDAY 之类的）、国拟人、游戏、网游主题、史克威尔艾尼克斯游戏主题；次日（8 月 13 日）的主题为同人游戏、电子系（包括 Vocaloid）、动画系（小圆等）、东方、特摄、SF、高达、电影等主题；终日（8 月 14 日）主题为动画游戏（男性向）、文化评论、游记、铁道、一次创造（漫画或者小说）、GALGAME、型月系、Leaf&Key 系、学漫、历史等题材。其他的话，还有企业展厅，包括了 PIXIV、SEGA、型月、角川等等业界有名的公司。本次 C80 和之前几届一样，在东京 BIG SIGHT 国际展览中心举办。

C80 关于会场及摊位

C80 一天有超过 1 万个摊位参加展会，所以要逛全摊位不是那么容易的一件事，此外还要加上拥挤的人流。日本人普遍喜欢申请半摊，因为申请费较便宜而且对于日本基本只做单本的社团来说，半摊确实是不错的选择。在场馆分布上，则是大手社团在展馆的周围一圈，人流多的时候，会把面向展馆外的门也全部打开，这样可以保证大手社团可以进行同时面向馆内和馆外的双向贩售，同时保证排队的人流集中在场外，保证场内的流动空间。COMIKET 基本上没有摊位使用易拉宝，只是打印一张比较大的彩色海报挂起来，当然也有很多同人 CD 或者游戏会在摊位上用 IPAD 播放宣传片或者提供耳机给参展观众视听。此外，由于摊位过多，很有可能消费者会找不到摊位，所以一般本子都选择在几个朋友的摊位一起交换销售，这样可以保证有更多的人看到。



C80 关于作品的见闻

日本的同人本虽然就价钱上来看，和国内同人展贩售的价位差不多，但是其实同价位的东西比国内的要寒碜很多。比如在国内 50 元的价位，基本可以买到一个 A4 大小 32P 全彩画册加一个纸袋或者还有其他赠品，但是在日本这个价位只能买到一个 B5 大小 20P 左右的画册。在日本，纸袋是只有大手社团才会发放的东西，因为制作成本太高。日本的印刷费用高出国内数倍，使用的纸张皆为再生纸，不过就印刷上来说，和国内的铜版纸基本没什么区别。

日本的贩售基本都是单品，比如本子就是单一个本子，CD 就是单一张 CD，没有赠品或者纸袋，所以基本上也看不到同人会结束时大家都左右手大包小包的情况，最多也就是书包鼓起来了而已。日本的同人作品范围很宽泛，其实所有自费印刷的书本都可以贩售，本次 C80 上我还看到了一些打印的全文字小说和一些文化评论、ACG 研究的书籍，包括一些画师的画册（全部是写实的油画，和 ACG 没有半点关系），都可以在展会上贩售。当然，日本厉害的画师很多，坑爹的画师也很多，总的来说，











整体水平和国内的画师差不多，只不过日本画师对同人的重视程度很高，而国内其实也有很多画师看不起同人圈。



C80 一些展会上的小细节

虽然人很多，天气很热，但是C80的参展观众入场非常有秩序。而且入场不是排队，而是主办事先在地上把一块块区域都围起来，上面标好序号，所有入场的人按照顺序，依次进入一块块区域就地坐下，然后待展会开场，按照序号一块块放人进入展馆。C80在开场和结束的时候所有人都会鼓掌，即便是在场外等候入场的时候，所有人一起鼓掌真的是太壮观了。

展会也会邀请知名社团的画师（这次是鬼月老师）绘制展会的一些告示或者是宣传的招贴图，这些图都是可以给游客拿回家的（仅限最后一天展会结束后），所以最后一天可以看到很多人聚集在柱子旁边，等展会结束就开始很小心地揭下海报小心地收起来，这样减轻了工作人员的工作压力，同时也不会浪费这些印刷品。C80会场内的所有超市还有自动贩售机的价格基本和外面一致，且补给充分，所以可以在会场内买东西，不用怕被黑。日本的展会结束后，地上基本没有垃圾，社团撤展后，地上空无一物。从国际展览馆站下车到东京BIG SIGHT会场前的商店都有对应C80的商品出售，饮料也都换上了新壳，非常有趣。



C80 关于COSPLAY

基本没有COSER是穿着COS服直接去会场的，都是自带旅行箱到会场指定的更衣室更衣，然后到专门的拍摄场地供拍摄。拍摄场地采光很好，地方也很大。所有要游客在拍照前都要大声地说“拜托了”，要让COSER知道，这样他（她）也可以面向你摆好造型。在拍摄完毕后，需要向COS说“谢谢”，这是不管有多猥琐的游客都会做的事情。现场拍照限制时间，因为场地关系，不能让一个COS让一圈人围着拍摄很久，工作人员会上前限制大家的拍





摄时间。另外，在场馆内是禁止拍照的，这也是为什么大家在网上基本没有看到过展会贩售的照片。当然，也基本没有摊主是COSER的。

C80 关于社团

日本的社团其实很多都是个人社团，一个社团就是画师一个人而已，这和国内是完全两样的。这样的好处是，画师可以完全按照自己喜欢的风格去作画。不足点就是，宣传力度很差，当然更不用说社团的品牌包装了。

某天晚上和画师聚餐的时候也抱怨到这个问题，除非是大手画师，其他的画师的本子其实基本都没有什么宣传，只是在P站和推特上公布个摊位号而已。这和国内杂志、网络微博等等一起宣传的力度来比要小很多（当然日本也不可能有杂志的同人宣传）。



C80 其他

这次有幸和日本的社团还有画师一起聚餐，因为在C80期间大家都从全国各地赶到东京，所以可以和一本合同本的所有制作STAFF见面，在国内是没有这样机会的（据说还有100多人一起的画师聚会）。在聚餐的时候，一些画师会汇报贩售情况，所有完售的画师，其他人都会给予掌声鼓励，气氛非常好。此外，就是画师会用IPAD互相观摩作品，交换名片和本子，进







行技术交流，在会后会统计所有参加聚餐的人员的P站地址和推特，互相加好友，有了这样面对面的交流机会，日本的画师间感情都非常好。聚餐结束后，所有参与合同本的画师都为主催鼓掌，不管销售如何，我想，在各位为主催鼓掌的那一瞬间，一定是最感动的一个时刻。

C80 一些感想

国情不同，规模不同。天朝的同人展还有很长的一条路要走，虽然日本有很多值得我们学习的地方，但是更多的是因为规模和观念差距的问题。就现在国内展会来说、取缔盗图、商摊、限制COS是最首要的任务。其他的一些展馆，STAFF，规模，素质的问题，这些都是一个环境的问题，只有希望环境能慢慢改善了。▲



兰斯系列王者归来

——『Rance Quest』情报速递

■文／秋叶 ■责编／JEDI ■美编／晗酱

ランス・クエスト

- 名称：ランス・クエスト
- 类型：RPG
- 制作公司：Alicesoft
- 监督：TADA 原画：織音
- 音楽：Shade（ASTLYRE）
- 发售日：2011年8月26日





サチコ・センターズ

Alicesoft推出的作品中人气最高的兰斯系列在沉寂了近5年之后终于迎来了最新作。时间距离上一代的『战国兰斯』发售的2006年已经有5年之久，Alicesoft在此后的几年之中虽然也推出了『斗神都市3』这样的人气系列作品的最新续作，但是并未能超越『战国兰斯』带来的辉煌战绩。

今年4月底，Alicesoft推出了人气系列地域压制SLG系列的最新作『大帝国』，在刚刚完成繁重的制作任务之后，他们的王牌制作人TADA又马不停蹄地投入到了兰斯系列最新作的开发之中。TADA之于兰斯系列可以说是生父这样的角色，在兰斯6以前的作品中他都亲自担任企划原案并撰写故事的脚本，6代以后的作品中虽然把脚本的任务交给了别人，但是整部作品的把控还是由他全权掌控。在新作『Rance Quest』也是如此，TADA决定了游戏的类型，故事的大致构成，再由负责脚本的ヨイドレ・ドラゴン进行细节的加工。最新作并未采用上一代『战国兰斯』中使用的地域压制SLG的游戏类型，而是采用了传统的完成各种任务推动剧情发展的RPG类型，想必游戏的命名也是由此得来的（可参考日本国民RPGドラゴンクエスト）。





『Rance Quest』的故事发生在『战国兰斯』之后，兰斯在JAPAN最后的战斗中失去了自己最为信赖的伙伴シィル。回到大陆之后，他来到了位于自由都市地带的コパ帝国，救下了学生妹サチコ，开始带着她一通进行冒险，完全忘记了要寻找救出シィル的办法这回事。他在カラー村遭到了诅咒，被限定只能和强大的女性啪啪啪，失去了人生最大追求的兰斯只得踏上了寻找强力女性和宝物的旅程。

本作的故事大致如此，出场人物有新登场的学生妹サチコ，是TADA最喜欢的土妹子的类型，兰斯在路上救了她一次以后，和她约定两人合体完毕之后就让她回家，不过碍于自己受到诅咒，就只能把她带在身边一起冒



アルカネーゼ・ライズ

パステル・カラー

险了。此外上一代作品中超高人气角色上杉谦信、铃女等角色继续登场，还有部分过去历代作品的人气角色出场。

作为业界最重视游戏性的几大厂商之一，Alicesoft在本作中也为玩家们带来了丰富多彩的新体验。本作最核心的系统就是丰富多彩的任务系统，玩家通过解决各种各样的委托来推进故事的发展，在任务进行过程中会遭遇敌人发生战斗，这些都和普通的RPG没有太大的区别，需要特别注意的是本作中的战斗设有时间限制，在有限的时间内杀伤尽可能多的敌人才能得到更多的经验值。当然，游戏中的任务也并非清一色全都需要靠暴力来解决，偶尔也会有以大人的事情为目的的任务发生，不如说后者才是兰斯的人生意义嘛！

通过完成各种任务，除了可以提高等级、得到各种装备以外，还能提高主角的名声值，由此可以在战斗中进行更多次的人员切换，由于本作的战斗中，人物的所有技能（包括普通攻击、防御）都有使用次数的限制（相当于限制了角色的行动次数），因此努力提高名声值是相当重要的。另外队伍编成的时候还要注意人物的职业组成，本作中一共有八种职业，包括斗士、守卫、枪手、术士、治疗师、特种兵、斯巴达（格斗士）、一般人，合理搭配队伍中的各种职业才能顺利进行游戏的攻略。

イージス・カラー

チルディ・シャープ

くるっくー・モフス





本作对于系统配置的要求稍高，CPU需要Core2 Duo以上，内存也要求1G以上，因此Alicesoft在5月底曾经发布过一个动作确认版，让玩家先行测试自己的电脑是否能够流畅地运行游戏，顺便也代替了游戏体验版。不过现在再进行测试也没有什么太大的意义了，相信大家拿到本刊的时候应该已经能够顺利玩到这款让人期待已久的大作了吧！▲





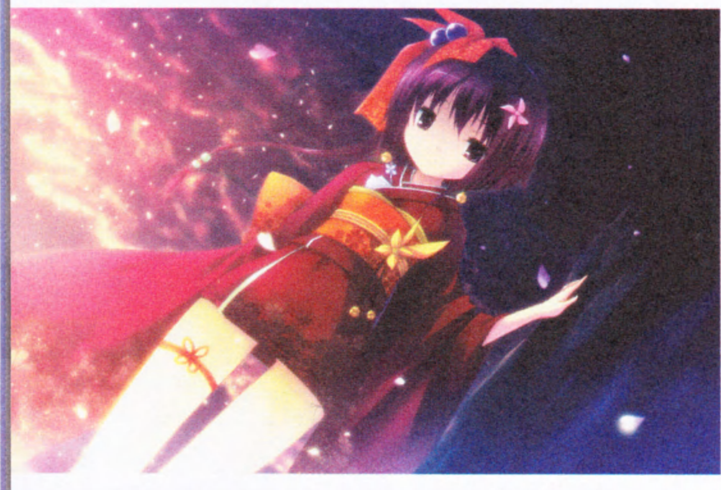




隙间樱花与谎言都市

■文 /LoveMu ■责编 / 秋叶 JEDI ■美编 / 余小鱼

原画	refeia
剧本	七烏未奏
音楽	冨田敦
发售	2011 年 6 月 24 日
推荐度	8.5
画面	9
剧情	8
音乐	9
体会	8
其他	8





『隙间樱花与谎言都市』是 propeller 在 10 年底公布的新作。当时看到官网上写“最温暖的谎言”与“最温柔的故事”之后，不禁想到这次的新作会由担任之前『きっと、澄みわたる朝色よりも、』剧本的朱門優先生来负责。一周后，官网再次公布详细信息之时，却让读者大吃一惊。剧本是七烏未奏(作品有:『StarTRain』,『絶対幸せ宣言っ!』等)，并且还有渡辺僚一进行辅助。

本作的原画为 refeia（作品有：DEVILS DEVEL CONCEPT）。OP 与 ED 歌曲由在 niconico 上很火爆的歌手花たん来演唱。虽然很出乎意料，但仔细一想，这几个人多半是朱门拉来的，而朱门自己则跟ほしまる合作弄了一个叫 MEPHISTO 的新公司，从而进行『天使の羽根を踏まないでっ』的开发制作。现在 propeller 可谓萌燃兼修，在玩家群里也褒贬不一。之后出了体验版，为玩家带来了一个可以说是意外的惊喜。七烏未在体验版中利用一个巧妙的伏笔抓住了玩家的心，从而让不少玩家对这个游戏多了几分期待。

主线剧情梗概
STORY

在严冬的都市里，一对饥寒交迫的兄妹在路边渴望着的一丝谎言的救赎。如果撒谎的话，或许可以从现实中解脱出来——正当这时，从冰冷高楼大厦间的缝隙中延伸而出的樱花将他们引入了一个春日的都市——这就是本次故事的主舞台——一个从樱花与谎言的都市。

其实一开始玩家就被作者的伏笔所骗了，至于这个伏笔究竟是什么，笔者在此不便透露。之后的故事，通过演绎春日井兄妹同谎言都市里的人们的种种事件，逐渐切入主题——为了取回某样东西而展开的一个关于“温柔”和“谎言”的故事。

在被评为拥有“超展开”铃线里，作者后期风格一转，通过略带 SF 的手法诠释了整个故事的因果。铃线围绕“取回”而展开，在废弃的大楼中，为了给这个已破败不堪的世界最后一丝希望，铃与优真持续地去探寻着“谎言”。副标题“End of the World and Cherry Blossom Princess”也正是指代了这条线的故事。让樱花的绽放的公主——铃。以及，守护公主的骑士——优真。需要有“骑士”来守护“公主”，因为探寻的途中充斥着危险。

都市破败原因以及谎言都市的诞生都与他们所探寻的“谎言”有关，那是不可深究的“禁忌”，究竟最后一切明晰之时他们会迎来怎样的结局呢，笔者暂时卖个关子。游戏中依旧难免都合主义，但时常会有一些耐人寻味的句子，使得都合在一定程度上得以弥补，让整个游戏在打通后依旧值得回味一番。

游戏中，作者花费许多笔墨对于“谎言”进行了各种各样的探讨。主人公兄妹的母亲因谎言而落魄，但霞却同样因谎言而得到了救赎。谎言有时跟愿望很相似，也可以作为最后的希望。在诸多探讨之后，通过一系列的展开，最终将自己关于“谎言”想要表达的东西传达出来——以前的人们，在比喻极好的东西时，所用到的最上乘的词语，那便是——“宛如谎言一般”。

画面与演出
GRAPHIC

关于游戏的画面，这次 refeia 的原画都很优秀，但由于 refeia 只负责主要角色，而辅助角色则是由伊藤宗一来担任，两人的画风差距太大，以至于有时两个人各自的角色的立绘放到一起会给人一种很大的不协调感。背景方面，propeller 的背景一贯以唯美著称，当年在『朝色』里就已经见识到了，与『朝色』那秋季红叶飘落的凄悠相对，这次『すきま』中则是四季不落的樱花，给人一种虚幻的浪漫。外加 propeller 的上色一直在进步，笔者可以期待它下一作的画面更上一层楼。

propeller 的另一个强项就是游戏的表现

力，也就是演出。通过强大的演出系统，将音乐跟 CG 台词几乎完美同步，从而提升玩家的感受，这也是 propeller 一直以来延续的特点。当然，强大的演出必定是要吃机器配置的，所以也有一些玩家反应机器在画面演出的时候会卡，或许 propeller 也需要优化一下自己的系统呢 (笑。



关于音乐 MUSIC

游戏的音乐算上 OP 与 ED 共 27 曲。虽然算不上多但质量都相当精良。相比 OP『言葉繋ぎ』的含蓄婉转，ED『Brand New Voice』更具让人回味的感觉并且唱起来很带劲的一曲。游戏的主题 BGM 是『桜乃 –City of fairy tale–』，相当唯美的一首曲子，游戏中，春日井从那个冰冷的都市来带温暖的谎言都市时，也是用的这首曲子，跟剧情的协调率极高。另一首 BGM『約束 –Fortune messege』也是用来烘托游戏气氛的一首良曲，游戏里还有其钢琴版。另外，游戏会根据玩家打通线路的不同而变换标题界面的背景 CG，并且背景的音乐也会随之变化。在通完铃线结局后，标题界面的 BGM 就会变为『Reverberations』，这首音乐是 ED 的八音盒版。

其他 OTHERS

全通游戏后，可以打上“妹控补丁”来爽一下结局之后的故事。关于妹控补丁的诞生——当时因为地震之后许多游戏都延期了，于是 propeller 也将游戏的发售时间推迟了一个多月。但那时游戏制作已经基本完成了，staff 在 masterup 之后也并没有什么太多事情可做，于是为了补偿延期,就决定制作一个妹控补丁来“慰藉”广大哥哥们。限定游戏发售日起的一个月之内凭认证在官网下载。这或许对于广大妹控来说是一个福音呢 (笑。▲





さかあがりハリケーン（上坡台风）

■文 / 如月千华 ■责编 / 秋叶 JEDI ■美编 / 余小鱼

原画	ねこにゃん
剧本	木緒なち、陸奥竜介
音楽	TGZ 等
发售	2008 年 11 月 28 日 (PC) 2011 年 7 月 28 日 (PSP)
推荐度	7.5
画面	7.5
剧情	7.5
音乐	7.5
体会	8.5
其他	8

在名作『青空下的约束』(『この青空に約束を』，下称『青空』）过去两年之后，戏画推出了这款从风格，气氛上都与之非常相似的作品，顿时吸引了大量支持者。而游戏内容的确与『青空』具有不少共通的特色，这也加重了系列作品的印象。时隔两年半，这款作品经过各种变更和加笔之后，被正式搬上了 PSP。那么事到如今，这款作品是否值得一玩？笔者的回答是肯定的。尽管这款作品中没有很多 FANS 期待的丸户，尽管我们可能见到过“劣化版『青空』”“劣化丸户”这样的评价，但作品的确却继承了『青空』特色和优点，并对其缺陷做了相应的弥补，对于喜欢『青空』，喜欢青春校园系作品的朋友都可以尝试一下。



画面和音乐
GRAPHIC&MUSIC

从人物绘来看ねこにゃん画的确是越来越顺眼了，立绘方面很稳定，主角们个性十足，人物表情丰富而生动，而配角就全都一副配角脸。CG 方面还是老样子，部分变形，由于 PC 原作 HCG 占了很大比例，移植到 PSP 后也就增加了不少新 CG 做作为补偿。而背景很厉害，画面整体用色很清淡，符合游戏的整体风格。主要风格轻松明快，整体气氛已经很不错了，挑不出毛病来，但问题在没有也别出众的感觉，最后留下印象的曲子不多，角色主题更是只有奈都希的有点印象了。值得一提的是 PSP 版的新 OP 和 ED 都是由新角色绮罗凛的 CV 加藤英美里担当，这正好也与故事结合了起来。

关于剧本
STORY

简单地说，这就是外号台风（ハリケーン）的小子带领自己的同伴上演的一出叛逆的学园奋斗记。没有邪恶的组织和阴谋，也没有整天忙着拯救世界的英雄，主题完全积极向上。主人公巧最终的目的就是要在一所从不展开校园活动的升学学校里举办一场学园祭，他至始至终贯彻着“不如做了再去后悔”的原则，凡事以让大家感到快乐有趣为目的，与同伴们携手跨过一个又一个难关，在成长的同时得到了普通而快乐的生活。这里的人们心中的悲伤都是源自擦肩而过的思念和误会，一开始只会自顾自寻开心的挂着台风名号的少年，渐渐成长后，不愿意扔下任何一个“不开心”的人，让那些被过去所束缚的人物们重拾开拓未来的信心。虽然人物之间的关系不如曾经的『青空下的约束』那般值得来回咀嚼，但是一个个鲜活的人物就算独立出来也有相当的价值去关心，去爱，去欣赏。

剧本分为两个部分，act.1 是从故事开始到文化祭的正式决定，为共同路线。这一部分有着明确的共同的目标，事件的密度也比较大，故事发展采用了接近少年漫画式的发展，中途设置数个小 BOSS 小高潮，最后以一个大高潮收尾，剧本节奏把握得当，让人感觉连贯又不失节奏感。act.2 则进入个人路线，这部分每个人物的感情线和事件线索都有不同，最终目标也各不一样，而更重要的一点在于，如果说 act.1 相对重视故事性的话，那么进入 act.2 后便突然峰回路转，开始出现キャラゲー的特色，重角色轻剧情，这一转换让很多人都无法适应。尽管在诙谐有趣的情节中人物的刻画并没有缩水，但矛盾的设置依然有些单纯而轻率，解决方法也显得有些幼稚，因此最终受到了不少批判。





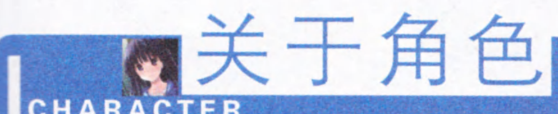












关于角色 CHARACTER

选择两三个人物简单说几句。首先是森永ゆかり可以说是最直白也最没有意外性的角色。尽管游戏一开场她举着球棒那凶神恶煞的形象很可能给人留下阴影，但她实际还是很标准的青梅竹马。ゆかり作为距离巧最近的人，各个路线里跑不了有相当的戏份，但是抛开过去的渊源，作为姐姐也好，对手也罢，虽然与巧走过了不同的路却一同成长着的她，总是不得不让人露出欣然的微笑。而说到绫濑奈都希这个角色，相信在最初戏画公布游戏情报时很多人都便对这金发双辫傲娇的固定模式没什么兴趣，在最初的体验版中她甚至有些吵人。但随着故事的推进，看到她从心底露出腼腆的微笑时，却又有一番说不出的滋味。笨手笨脚却不服输，比一般人加倍努力，她微笑的意义，我希望更多的人能去理解。然后，新角色凛的存在给人的感觉很微妙。她的新剧本并非由原作的两位写手亲自撰写，而是委托了剧本撰写团体“StoryWorks”负责，木绪和陸奥两人只是担任故事大纲和监修，因此这部分故事与主线存在微妙的区别。第二点，与凛相关的事件并没有交叉融入主线故事中，而是在act.1进行到中后段将要面对各大BOSS的时候突然插入，并由于她的出现而回避了原本故事中遭遇的各种困难并飞速推进到act.2。这样的结果是对人物之间的交流的描写不足，剧情发展稍显唐突，不过剧本对这个恶口傲娇属性的女孩塑造还算得当，我们也不用过多计较。当然，为了这“新角色”而重拾本作老玩家的确会感到有些失望吧。而另外值得注意的是，由于原作中女主角楠ハル线的部分内容在全年龄化时受到规制，于是PSP版中由陆奥重写了一个新的故事，也算是本次移植的一个看点。

总结 REVIEW

游戏标题中的“ハリケーン”是英语中的台风，这好理解。那“さかあがり”呢？其实这是一个动作名词，大家没有实践过也应该见过，那就是双手握住一根高过头顶的铁棒，以上半身为轴逆向翻过铁棒的动作。这是日本中小学校体育中的一项必修课，也是孩子成长过程中必须越过的一道坎，一个印记，虽然不是很难，但个人差别的确很大。因此，这个动作往往被用作描写成长过程的典型一幕。本作在国内最为常见的译名是“上坡台风”，这个名称与其说是“さかあがり”这几个片假名的勉强变换，不如说是因为多次关键场景中角色们会全力冲上一条长长的山坡而得来的意译。当然，不管怎样看待这个标题，本作青春和成长剧的本质都不会改变，整个作品要说有什么大台风是过了一点，不惊的波澜倒是有不少；虽然刺激不足但沁人心脾。▲

微笑动画月报

▲视频编号使用方法：
在浏览器中输入以下网址，然后把 sm 开头的编号复制到最后斜杠后即可（需要注册登录）。
http://www.nicovideo.jp/watch/

■特约栏目主持 / 逆来顺受星人
■责编 / 秋叶 JEDI
■美编 / 余小鱼

炎炎夏日的 8 月，正值宅大量发生的时节——暑假是全世界的暑假，日本的 nico 厨们自然也迎来了这一年一度的大狂欢，毕竟那么热的天对宅来说，就更有理由每天蹲在空调房里，追追新番刷刷 nico，甚是惬意。所以每年到了这个时候就会发现，不少热门动画的再生数增长速率远远高于平时，那基本都是所谓"夏厨"的功劳了。借着这股"东风"，不少动画投稿者们也蠢蠢欲动起来，纷纷拿出看家本领，为狂热的夏厨们献上自己最得意的创作，往往能因此让自己的人气扶摇直上。所以这斗志旺盛又心浮气躁的 8 月，也正是"神作"大量发生的时节。嘛，无论你是否觉得它们"神"，它们至少是宅们最"本气"的作品。

所以今天就谈谈这么个话题，"宅的本气"。有人要问了，"技术宅拯救世界"这句话大家都有点听腻了，玩来玩去不也就是那点花样吗？再说彪悍的宅遍布世界各地，我们天朝的牛人不也一抓一大把吗？可有时候真不得不佩服日本的宅，就算面对早已"遍览诸神"的 nico 厨，他们永远能达到令人叹为观止瞠目结舌的新境界。口说无凭，就让笔者为大家来一一鉴赏这些不可思议的美妙作品吧。

調教すげぇ

初音ミク『FREELY TOMORROW』（完成）

番号：sm15172108　作者：Mitchie M

オリジナル

先说这首 V 家新曲吧。居然堂而皇之地把"调教好厉害"挂在标题上，P 主可真够大胆的。但就是这位新人的作品，居然在投稿 10 小时 40 分后进入殿堂，并在 20 天后达成百万再生，一举刷新 V 家曲这两项"最速记录"。而他凭借的正是这足以开拓 V 家新境界的调教技术。

Vocaloid 热门了整整 4 年时间，大家所谓的"神调教"、"鬼调教"也听过不少了，心里也大致对调教的极限有了个数，但这首『FREELY TOMORROW』却突破了公众的常识范围——这真的是我们熟悉的初音？听声音的确是，但如此自然的咬字、唱腔甚至呼吸节奏，都鲜活得像一个真正的人类在歌唱。为 Vocaloid 赋予生命是多少迷恋电子歌姬的宅男们梦寐以求的幻想，而现在却有人能无限接近这次元的障壁，其背后付出过多少努力，实在难以想象。

『FREELY TOMORROW』是一首上世纪八九十年代风格的 J-POP 舞曲，旋律和歌词上都充满着浓浓的怀旧气息，完成度上很有职业作曲家的风范，撇开调教不谈，也是值得一听的良曲佳作。



VOCALOID ミュージカル

Alice in Musicland

オリジナル曲

番号：sm15108950　作者：ふわしな (OSTER Project)

曾经想过，如果把那些 Vocaloid 都集合起来，共同演出一场盛大的音乐剧，定是一件十分美妙的事。而这回 OSTER 就把笔者这个长久以来的想象变成了现实。

这出长达 11 分钟的"Alice in Musicland"小舞台剧套用了童话"爱丽丝梦游仙境"，讲述了初音 MIKU 扮演的 Alice 来到"音乐仙境"所发生的一系列有趣的故事。小白兔镜音 LEN，抽着水袋烟的 KAITO，疯帽子镜音 RIN，猫耳朵巡音 LUKA 还有红桃女王 MEIKO，V 家角色们各自扮演一个可爱鲜活的人物形象，再加上悉心的场景编排与动听的音乐唱段，一定会让喜爱 V 家的朋友爱不释手。最后当全员同时唱起全剧的主旋律，听者的心中也会默默升华一份别样的感动吧。

值得一提的是，『Alice in Musicland』中全部的音乐，包括作曲、编曲、调教和钢琴演奏都是由 OSTER 个人完成的，而且动画的部分除了老搭档 Y おじさん那猛力十足的作画外，那精致万分的纸片儿小人动画也是 OSTER 自己编集的。如此多才多艺的姑娘真是让人忍不住赞叹呢。





NICO NICO

東方

满福神社 C80 新作『幻想万華鏡 春雪異変の章』

番号：sm15298906 作者：满福神社 アニメ

还记得去年 C78 时候的『幻想万华镜』吗？这个由谜之社团“满福神社”制作的东方二次创作同人动画 OP，曾经让不少东方厨们泪流满面。在这个连专业公司制作的 TV 动画都能崩得满目疮痍的时代，一个小小的同人动画居然能有如此的神作画，精致的人物描绘和华丽的打斗场景都无不令人心悦诚服，也捧红了音乐提供者“幽閉サテライト”这个曾经名不见经传的东方同人音乐团体。

而一年后的 C80，满福神社终于推出了动画的完整版『幻想万华镜 春雪异变之章』，也给曾经担心他们会没钱填坑的大家吃了颗定心丸。不过碍于同人团体的资金限制，这部动画只能将本篇故事压缩在短短的十多分钟，以东方系列的主角之一，魔法使雾雨魔理沙的视角，走马观花般地跑完了『东方妖妖梦』的故事。不过动画整体都保持了超高质量的作画，故事脚本的编排也紧凑有序，再加上东方历代的很多人气角色都来串了场，对东方迷来说应该够满足了。

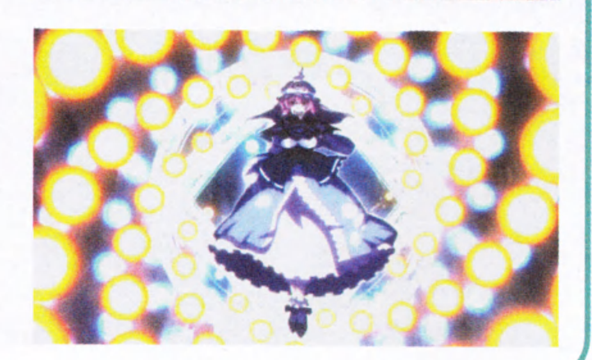
本篇的所有配乐依然由幽閉サテライト担当。唯一的遗憾是没有启用声优，而是以台词字幕代替，大概是不想让同人声优不纯熟的演技破坏动画的完美质感吧。另外和 C78 时被无断转载的情况不同，这次福满神社亲自上传了完整动画，这下就不用面对传了又删删了又传的尴尬局面了。











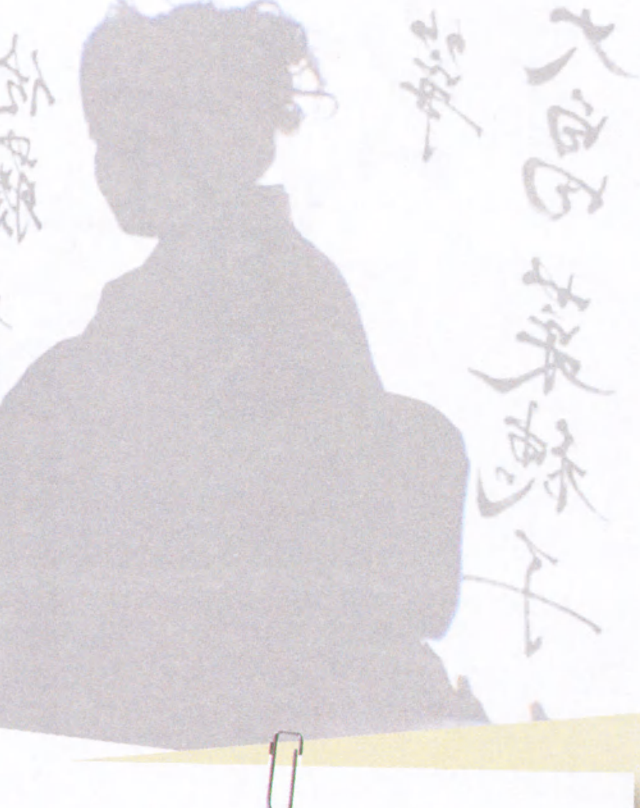
邦楽 BadApple!!

傷林果

番号：sm15183453 作者：杵家七三 等

如果说以上介绍的动画都是让人看了会赞叹“好厉害(ﾟ∀ﾟ)！”的话，那这个可能会让你发出类似“纳尼口类(ﾟДﾟ≡ﾟдﾟ)？”的感慨。三味线、太鼓、尺八，若只是拿这些日本传统乐器来演奏东方名曲『BadApple!!』的话，想象一下似乎还算契合。可当打开这个动画，看到舞台的幕布升起，一群阿姨大叔级别的人端坐其上正经八百地弹奏起那些乐器的时候，听众们都忍不住惊呼“你们玩真的啊？！”。眼看这源自二次元世界的音乐被改编得如此庄重典雅“和”味十足，大家心里是不是会有一种说不出的“罪恶感”呢？

该动画从 2 分 45 秒左右开始的奏者介绍部分，参考了某个大热的『BadApple!!』影绘动画，将投影出的演奏者们的身姿，配合书写出的书法字幕，让舞台演出的效果更具古典艺术风格。所以说日本宅的脑回路，那真不是一般人可以理解的。

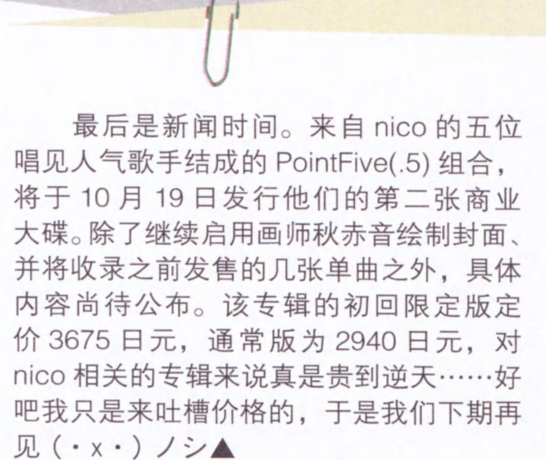






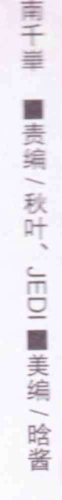
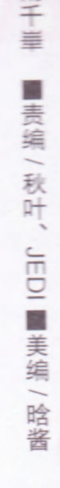






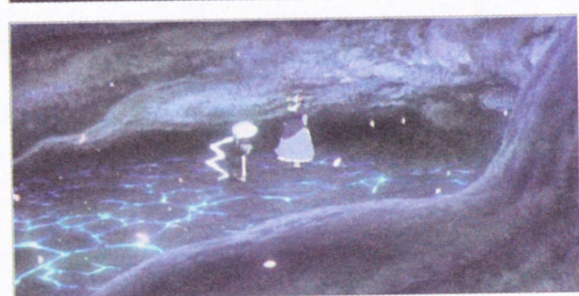
最后是新闻时间。来自 nico 的五位唱见人气歌手结成的 PointFive(.5) 组合，将于 10 月 19 日发行他们的第二张商业大碟。除了继续启用画师秋赤音绘制封面、并将收录之前发售的几张单曲之外，具体内容尚待公布。该专辑的初回限定版定价 3675 日元，通常版为 2940 日元，对 nico 相关的专辑来说真是贵到逆天……好吧我只是来吐槽价格的，于是我们下期再见（·x·）ノシ▲

追寻迟到的春天 ——『幻想万华镜 春雪异变之章』赏析



■文／南千草 ■责编／秋叶、JEDI ■美编／晗酱

















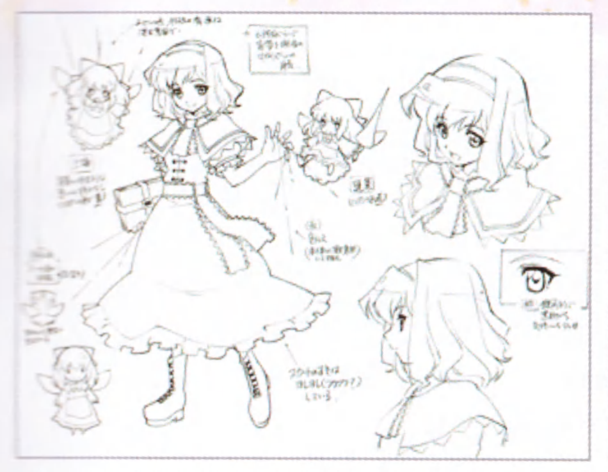
『幻想万华镜 春雪异变之章』，这部长约16分钟，尽管没有配音，但以华丽绘画和优美音乐大受好评的东方同人动画，成了最近关注C80展会的动漫爱好者中的热门话题。它的成功展出，可以说令许多人的梦成真。而这个梦，早在一年前就开始了——

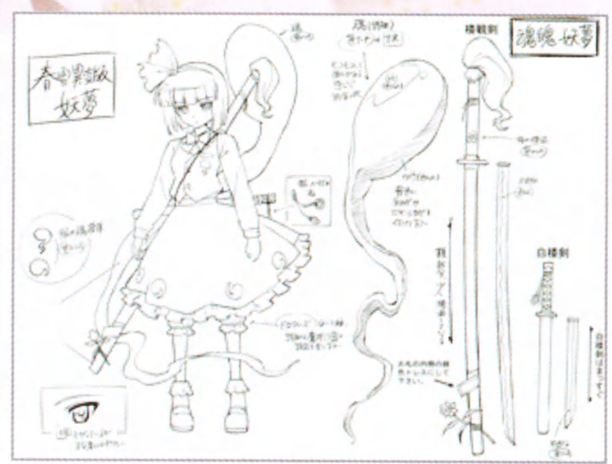
2010年9月19日，在日本按照计划举行了博丽神社例大祭SP。在这次云集众多优秀东方同人作品的展会上，一段仅一分半长度的动画演示，就吸引了大家的眼球。“满福神社”和“幽闭Satelite”至此为众人所知晓。前者负责动画制作，而后者负责音乐部分，双方有良好的合作关系，也是一同在例大祭SP上亮相。先行公布的一分半长度的『幻想万华镜』动画，在形式上也许只是一段单纯的MV，但是内容已经将『东方红魔乡』的事件大体收录其中，20秒左右的战斗场景更是很直接地令观众热血起来，不得不让人赞赏制作方的用心。

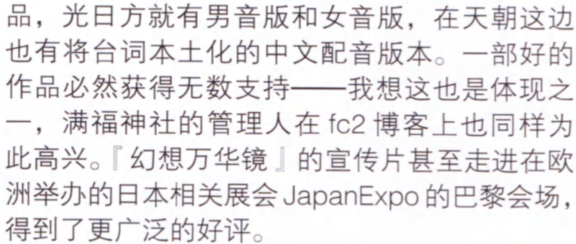
『幻想万华镜 春雪异变之章』故事剧情主要以东方project原作——『东方妖妖梦』的剧情展开：本应到来的春天没有到来。。在理所当然进入春天，也许甚至要有点夏天迹象的5月，空中却依然飘着飞雪，天气愈发寒冷。这绝对不是正常情况，可博丽神社的巫女博丽灵梦即使在好友雾雨魔理沙的催促下，也不愿意动身调查事件。于是雾雨魔理沙只身一人顺着踪迹去往了冥界，并与冥界的庭师魂魄妖梦以及幕后的大BOSS西行寺幽幽子展开了一场激烈的























弹幕决斗……（相信原作游戏的玩家应该很熟悉故事了）

满福神社在制作该篇动画的时候可以说是使出了浑身解数，对东方 project 的热爱也是货真价实——这不仅可以从作画和弹幕表现的华丽度上，也可以从他们对剧情的拿捏把握中感受的到。剧情的主线主要是按照原作进行，同时也做了一定程度的调整，但并未造成剧情线路的混乱，整体给人的感觉依然十分流畅。

若仔细观察出场人物，整部动画连通了『红魔乡』、『妖妖梦』、『永夜抄』和『风神录』四大正作，但也并不脱离『妖妖梦』原作春雪异变的主线，动画对人物的性格塑造也较为符合受众对于东方角色的普遍印象。片中主要以雾雨魔理沙的视点推动故事的进行，随意地把冰之妖精抓来，二话不说自己展开调查，更毫不畏惧地朝亡灵宣战……她那直来直去、喜欢蛮干的性格一向深入人心，在这里也同样没有改变。即便是主角以外的、甚至可以说是仅露一次脸的部分配角，也细腻地选取了动作和神态，使得观众们仅一瞬间也能感觉到角色的内在。

倘若说满福神社本次的作品在音乐和绘画上都属佳作的话，那美中不足的，大概就是全程没有语音。似乎满福神社单纯完成动画本篇已非常吃力，接下来的配音工作实在无力圆满，成为不小的遗憾。但是事物的两面性此刻又要跟我们开玩笑了——由于动画本身质量颇高，民间已经出于爱好自发涌现出数个自行配音作品，光日方就有男音版和女音版，在天朝这边也有将台词本土化的中文配音版本。一部好的作品必然获得无数支持——我想这也是体现之一，满福神社的管理人在 fc2 博客上也同样为此高兴。『幻想万华镜』的宣传片甚至走进在欧洲举办的日本相关展会 JapanExpo 的巴黎会场，得到了更广泛的好评。

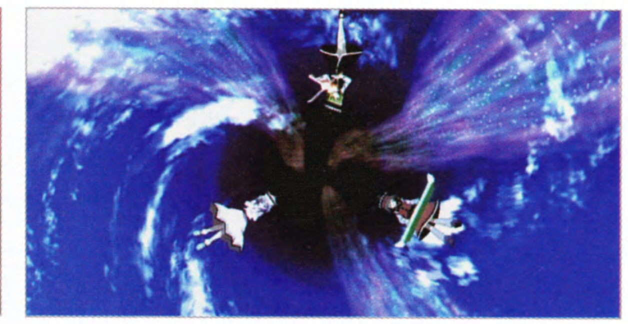
『幻想万华镜』，至此的华光已经非常眩目，可它的成功还不只这些——作为一部同人作品，它同样在各项细节上向自己的原题材东方 Project 致敬。STAFF 画面中，右侧在播放的是一段简短的漫画，讲述的是灵梦表面上讨厌宴会，但是当大家聚在一起时，又依然喝得异常高兴的故事，大概正如东方 Project 的同人创作一样，是大家一同开心，享受共同的幻想乡的过程。而 STAFF 画面之后，结尾东风谷早苗的意外现身，更加令人惊奇。粗看之下，似乎是一个没有来头的乱入，或者预示着下一作品的主题，然则实际上，这是满福神社对于东方 Project 最新作『东方神灵庙』之中细节的一个小小猜测。从『东方神灵庙』早苗线剧情里，早苗与幽幽子那仿佛熟人一般轻松自如的对话中，我们可以明显地感觉出早苗与幽幽子是早就认识的，但是之前的正作并没有任何早苗与幽幽子相关的部分。而满福神社在『幻想万华镜』中便做出了大胆假设——早苗进入幻想乡时就是在冥界！也许说不定早苗于冥界又有一番不为人知的故事……制作方对于东方 Project 的了解和细节的把握可见一斑。

"就是说……虽然给外界的感觉好像我们打算做 6 话，其实正好相反。虽然剧本是准备好了，但暂时可能不太想弄故事类的了。"（摘自满福神社 FC2 博客）尽管如此，我们依然期待着幻想万华镜的延续。而或许我们即将见到——幽闭 Satelite 应邀参与了上海 MY04 同人音乐大会的演出，而『幻想万华镜』，据悉也已在 MY04 进行了国内首映。

让我们尽情地期待，下一次幻想的来临吧。▲













深红之王与恶魔

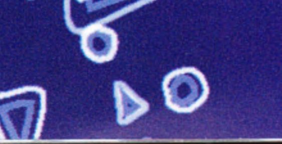
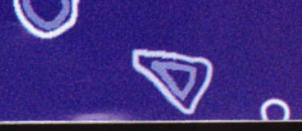
■文 /franniss ■责编 / 秋叶 JEDI ■美编 / 余小鱼

斯卡雷特姐妹的诡秘一次设定考

早在东方 Project 第 6 弹、Windows 作品第 1 弹『东方红魔乡』中，我们就结识了蕾米莉亚・斯卡雷特和芙兰朵露・斯卡雷特这对吸血鬼萝莉姐妹。她们身着西式洋装，餐点喝的红茶实际上是人类的血。大小姐拥有贵族王者气质，为夜之帝王；二小姐流溢崩坏腹黑气质，为诡秘囚徒。

在二次设定作品中，妹妹的影响力强于姐姐，如众所周知的洗脑系 MAD『最终鬼畜妹フランドール・S』里，芙兰朵露与"蓝蓝路"的共演可谓深入人心。姐妹二人的一些官方设定也在保留中得以发扬，但也带来了很多疑问：如流传颇广的『Bad Apple!』中，蕾米莉亚的剪影用双手捧着杯子在胸前，这个手势也是原作『东方红魔乡』中角色立绘的手势，但原作却没有端着杯子，它拥有怎样的寓意呢？原曲为『U.N. オーエンは彼女なのか？』的经典改编『绯色月下 狂咲ノ绝』，歌词为芙兰朵露诡异疯狂的自白，令人战栗到毛骨悚然，却又让人深陷其中无法自拔，她难道真的是这样一个给人带来恐惧的角色？

一次设定中，涉及到红魔姐妹的资料非常分散，除了『东方红魔乡』本体之外还在多部资料集中有着叙述。尽管神主对这对角色足够重视，但并不打算揭示更多设定，只是反复让吸血鬼出现而已。诸如大小姐身为吸血鬼却具有操纵命运的能力，资料中彻底的语焉不详，二小姐在资料集『求闻史记』中也依然在提出更多谜团。她可以将物体破坏到什么程度？有效距离以及有效范围也都是谜团。这些隐藏设定是否有解？联系多方面资料进行解析，或许可抵达答案的道路就隐藏其间。

/ 余小鱼

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：『东方少女惑星』
作者：HECO 出品：气球鱼屋 提供：HECO
www.fingerandfish.com

东方的西洋吸血鬼

在杂志『キャラ☆メル』Vol.3 对神主的采访中，他曾谈及『东方红魔乡』是一个颠覆设定的想法。比如代表“暗”之能力的人物，在商业游戏（如『最终幻想 9』）中往往被塑造为最强 BOSS，但本作中却是最弱的 BOSS。此外，明明是东方，却在描写西洋的吸血鬼。

吸血鬼，综合来看可以视为 Windows 作品幻想乡世界观中一个巨大的影响平衡的种族，是一支有关平衡的晴雨表。在我们平时从文字、漫画、电影等媒介接触到的吸血鬼题材中可以得知，这种怪物极难杀死，会转变吸食血液后的人类为血族后裔。按理来说应该是不断持续增加个数的危险种族，但是『求闻史记』中明确称，已经判明的吸血鬼仅有斯卡雷特姐妹。

吸血鬼并不是东方 Windows 作品中首次出现的，早在东方旧作『东方幻想乡』，就出现了二面 BOSS 吸血鬼胡桃。她的专用曲为『紅響曲～Scarlet Phoneme』/『红响曲～Scarlet Phoneme』，其中“Scarlet”意为“深红”，沿用到了『东方红魔乡』斯卡雷特姐妹的姓氏中。这并不是一种同个世界观内的传承，不能解读为胡桃是斯卡雷特姐妹的什么亲属——仅仅代表作者神主认为这词与吸血鬼种族最搭配，旧作设定与斯卡雷特姐妹已经无关。关于这点可以参考『求闻史记』对吸血鬼判明者的介绍，在“红之恶魔 蕾米莉娅・斯卡雷特”一节，有一段叙述“在幻想乡已经确认的吸血鬼，那就是住在红魔馆的斯卡雷特一家”，如此就完美排除了其它所有已有名字的吸血鬼的存在。

再看红魔馆，其整体设定非常繁杂，『求闻史记』危险区域指南部分并没有直接说红魔馆坐落在哪里，而是“山边有个湖，湖边有洋馆”——红魔馆建立在雾之湖附近，是一座有一些红窗的洋馆，这里是著名的恶魔之馆。屋子是从外面世界移动进来的，所以附近景色异常的不和谐。红魔馆还有地下室，比地上部分更广阔和复杂，有很多都是无窗的房间，更增加了其复杂程度。

就算『求闻史记』的记载中没有直观地揭示红魔馆的复杂程度，玩过原作的朋友仔细回想一下就明白了。博丽灵梦进入游戏四面，有句对话是这样的：“这个家里没窗户吗？而且从外面看的时候有这么宽广吗？”本作四面是图书馆，而『求闻史记』帕秋莉一节记载着图书馆坐落在地下室。而四面又是击败三面的门卫红美铃才得以进入——于是被玩过的人们忽略的一点是，红魔馆明明是从正门进入却马上到了地下室……无论是人为还是本就如此，红魔馆对访客的复杂程度，是毋庸置疑的。

了解了幻想乡内吸血鬼的居所，就更方便理解吸血鬼是“影响平衡点”的设定了，这要用三个大事件来说明。

吸血鬼、红雾与登月火箭

在『东方红魔乡』前后，吸血鬼前后发动了两次异变，这部分资料非常重要，是理解『东方红魔乡』种种设定的一个基准，否则可能无法理解剧情中，蕾米莉亚为何囚禁芙兰朵露，以及后者为什么在官方设定中食量小、不制造血裔等等。

在符卡规则出现之前，吸血鬼们在幻想乡造成了骚乱，这是『东方红魔乡』红雾异变发生前的幻想乡历史设定，称作吸血鬼异变。此处的吸血鬼究竟指何人？是否指斯卡雷特姐妹，还是另有其它未判明的吸血鬼？

首先出现未知的吸血鬼，可能性很小。不能忽略的是，本作英文副标题为“the Embodiment of Scarlet Devil.”，意为“深红恶魔的具现化”，自然要将深红恶魔对应到具体的人物，而且还姓 Scarlet。其次，从前边的『求闻史记』中的资料来看，我们可以发觉红魔馆是整个从外界移动进来的，而且提了一句周边地形也迥异——地形的描写有其重要的一面，这说明关着芙兰朵露的复杂地下室、比红魔馆本体还大的地下结构，也可能是连同周边地形一同移动进幻想乡来的。而芙兰朵露没出门过，那么发动吸血鬼异变的只可能是大小姐蕾米莉亚・斯卡雷特。在神主小说『东方儚月抄』连载前的世界观介绍里，证实了这点，吸血鬼异变这一事端是蕾米莉亚引起的。至此尘埃落定，不再需要其它吸血鬼登场。

『求闻史记』中称，他们（指吸血鬼）初次出现在幻想乡时，横行无忌，后来被强力的妖怪们教训了一顿，败北后最终定立契约达成和解。契约内容是给他们提供食料——人类，而条件是不得袭击幻想乡中的活人。这个设定也表明，斯卡雷特姐妹原作中提及的食物都取自人类。虽然馆中成员还有三个，但红美铃看守大门，十六夜咲夜负责馆内，帕秋莉体弱不便外出，没有一个合适的成员能捉人类回来。这些食用人类都是使者送来的，使者的一个可能性，是『求闻史记』中提到的顺河流到雾之湖的河童，雾之湖旁就是红魔馆。



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：『DomotoLain 个人东方主题插图本・空想恋路』
作者：Domotolain 出品：U235 提供：香香
http://weibo.com/235u

了解了吸血鬼异变，才能理解『东方红魔乡』的红雾异变是怎么回事。蕾米莉亚在本作算是东山再起，发动符卡规则订立后的第一次异变。没有规则时的最后一次异变是她发动的，有规则后第一次异变，元凶还是她！为什么？很大可能是因为她在官方设定里自认拥有贵族血统，被强力妖怪推倒，不服气啊。

红魔馆旁的湖弥漫白雾，那么红雾的红，从何而来？可以看官方文档中的叙述。在文文新闻『第百十八季 长月の五 悬于地面的赤色彩虹和天使翅膀』中，蕾米莉亚也说：“我的雾是比细小的水滴更细小的宝石似的东西，所以自然而然地就变红了嘛。”帕秋莉从光学角度解释道：“蕾米的雾比起水滴在密度上更接近宝石。所以能比水滴更强地扭曲光线，所以蕾米的雾被称作妖雾哦。波长比红光短的光更容易被折射，在重复的不规则反射后，大多数光都被雾吸收了，只有最纯粹的红光留下来了不少，所以看起来是红色。在『东方永夜抄』Good Ending 中，蕾米道：“听好，月亮之所以看起来是红色，是因为月球将红以外的颜色吸收了的关系。不合群的红色被弹出注入到幻想乡，人类因为在这光线下成长所以血是红色的。”咲夜：“还蛮科学的嘛。”

这两个说法均有蕾米莉亚当场陈述，可信度较高。照这种解释，蕾米莉亚本人认定红色是别的颜色被某种核心吸收后剩下的，反映到人们眼中，就只有了红色。该理论还与月亮是否为红月搭上了关系，『东方红魔乡』中对蕾米战的背景，就是一颗红色满月，是否伏笔不可知，但登月的预兆在官方设定中存在多处。蕾米莉亚的野心可见于『东方文花帖』7-2，魔符「全世界ナイトメア」这符卡大有用弹幕将全世界染成红色之势，或者说吸收全世界红以外的颜色。永夜抄后，幻想乡世界的范围延伸到了月都，她会遏制登月的渴望吗？

在『东方儚月抄』中，蕾米莉亚的登月事件一直是作为一个异变般的传闻被人们谈论着。实际上，之前她已经让女仆咲夜准备好了材料（相关资料可见『东方文花帖』书籍版），直到听说八云紫也有意图，蕾米才抢先付诸行动。在蕾米的火箭建造的“绝密”过程里，潜入红魔馆的目击者妖梦认为那火箭仅仅是个看起来能飞的屋子，实际上也正是如此。核心技术还是幕后八云紫教唆灵梦参与此事，间接给予蕾米的火箭足够的动力，方才成功登月。蕾米莉亚的登月事件，对本人而言是壮举，对紫来说却是一个声东击西之计，她心中还惦记当年月面战争的失败战果，于是发动第二次月面战争，火箭是吸引月都注意力的诱饵。符卡规则订制后。蕾米莉亚发动第二次异变，想必心情与当时的八云紫，有相同之处吧。尽管紫与月之都的战斗，发生在蕾米莉亚还未出生的久远之前。



▲魔符「全世界ナイトメア」

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：『⑨的躲猫屋・红魔城之夜』
作者：kNickers 出品：正经同人 提供：YUGi
www.doujin-battle.com

大小姐蕾米莉亚的考证

蕾米莉亚自认具有高贵血统，决定了前述的一些任性行为。她的专属曲目『亡き王女の为のセプテット』与贝多芬『悲怆』第三乐章具有相似之处，在二设中有时也会出现喜爱弹钢琴的贵族大小姐形象，但此贵族血统历来都是考证的存疑点。在『东方红魔乡』附带文档中的角色评论一节，神主写下的内容为，蕾米莉亚自称特佩斯一族（吸血鬼 Dracula 原形）的末裔。而在『东方文花帖』7-8 符卡，神鬼「レミリアストーカー」的命名法，是蕾米莉亚的名字，冠以『吸血鬼 Dracula』一书作者布拉姆・斯托克的姓氏。

神鬼「レミリアストーカー」又是一枚有趣的符卡，它不但是迄今为止，蕾米莉亚在神主弹幕作品中出现的最后一枚符卡，而且还是『东方文花帖』正式面世前，神主为了演示自己设计的新颖弹幕摄影游戏系统，所录制的视频演示内容。在 Windows 作品中，获此殊荣的仅有这么一个符卡而已，是本作替代游戏体验版的先行内容。此符卡有这样超然特殊的地位，依然在提示大小姐与著名吸血鬼角色的联系，从另一角度可见神主对吸血鬼题材执念之深啊。虽然依旧不是大小姐拥有某吸血鬼血统的直接证明，不过趣味盎然。

此符卡出现了“神鬼”字样，也有说法。按理来说蕾米莉亚是吸血鬼或者恶魔，不应该出现神的字样。不过官方资料有这么一个典故：『东方萃梦想』/『东方绯想天』中蕾米莉亚具有的符卡，神槍「スピア・ザ・グングニル」，是神主设计出来与芙兰朵露的符卡，禁忌「レーヴァテイン」相对应的——如此红魔姐妹就各有一柄出自神话传说的神兵。大小姐所持者，是北欧神话中阿斯神族主神奥丁的流星之枪“冈古尼尔”；二小姐所持者，是出自北欧神话中巨人之王苏鲁特的魔剑“莱万汀”。

除“神罚”这种能与恶魔联系起来的符卡名，蕾米莉亚甚至拥有“神术”符卡。那是高难度下的第三张符卡，神術「吸血鬼幻想」。此符卡在低难度下是一个揭示人物原型的符卡，呪詛「ブラド・ツェペシュの呪い」，符卡中的特佩斯，被认为是历史上吸血鬼的真实原型，在『东方红魔乡』中在最后一关关卡名中还出现过一次。那么此“神术”是否也揭示了什么原型？确实有，是日本著名德文学者、评论家種村季弘的书『吸血鬼幻想』，他还写过『恶魔礼拜』，这两本书可能是作者最初为东方世界观创作吸血鬼题材的根源。含义并非蕾米莉亚在弹幕中使用神的能力，亵神反讽，而是指神术令罪人堕落为吸血鬼。

综合来看，与“吸血鬼/恶魔”格格不入的“神”字，为我们提供了不少考察的依据。符卡中的“神”字是吸血鬼叛神诞生的过程。“神枪”等武器的顺利使用，恰好撇开了蕾米那可有可无的贵族血统。因此大小姐的吸血鬼贵族血统只是口头上以及心理上，而非实际上的。符卡名由于是自己命名的规则，基本上融合进了她对贵族血统的向往，从而得以解释。

蕾米莉亚还具有操纵命运的能力。引用『求闻史记』中的叙述为：“操纵命运的能力就是，她本人有意无意间，际遇周围的不幸命运，搭上一句话，就能令对方生活发生重大变化。似乎有很高概率会遇上珍奇的事情。”这是无法目测的能力，不过有在符卡中通过玩家挑战她的感受来表现。那是『东方永夜抄』中，蕾米莉亚的 Last Word「スカーレットディスティニー」/「深红的宿命」。此符卡的卡片补足说明里，最

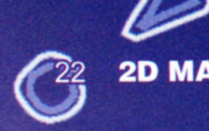


▲神鬼「レミリアストーカー」



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：『9的躲猫屋・红魔城之夜』
作者：小 Shi 学长 & AS109 出品：正经同人 提供：YUGi
www.doujin-battle.com

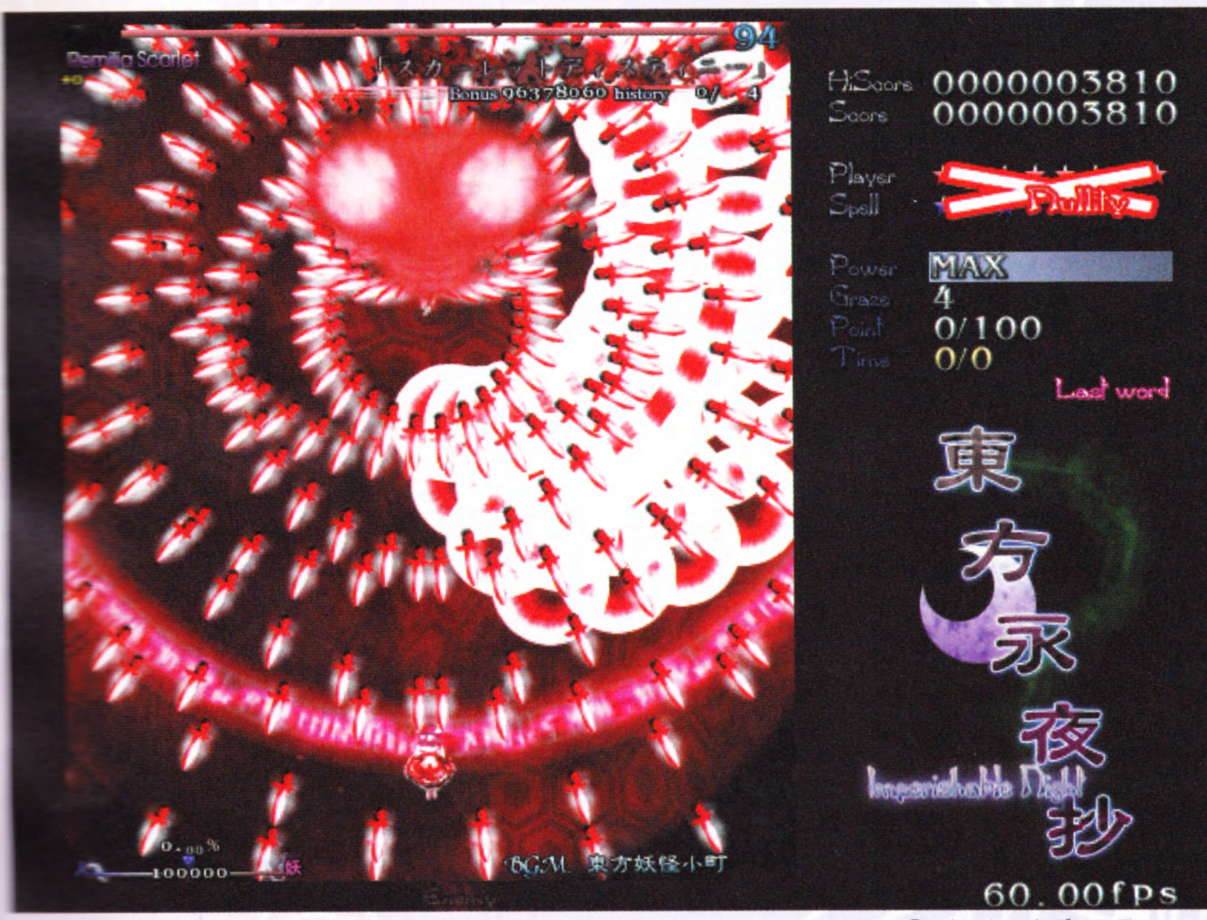





图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

作者：Dhiea 提供：Dhiea

http://www.pixiv.net/member.php?id=270545



▲「スカーレットディスティニー」

后有一句缺少主语可能造成误导的描述。有“（这张符卡）比起弹幕更像格斗”、“（蕾米莉亚）比起弹幕更擅长格斗”这两种解释。由于符卡名目，关系到解读蕾米莉亚的操纵命运能力，这里有必要讲解这张符卡的特性：该复合弹幕是用红色大玉令每波攻击分成倾向于向左躲避，以及向右躲避两种情况。随后的红色小刀速度越来越快，预判困难。如此一来，之前向左右躲避这个简单行为，被夸张为“是否中弹是命运使然”的感想。显然它不是说“蕾米使出了左勾拳右勾拳”的格斗招式，而是纯粹的弹幕，所以卡片补足里是蕾米莉亚更为擅长格斗之意，在格斗游戏中我们有过体会了，在『东方儚月抄』中蕾米对依姬战也施展了体术。

在『东方文花帖』书籍版中，射命丸文从另一角度参与了红雾异变，她为红雾出现的奇异形状大感疑惑，调查过后，根源其实是与蕾米莉亚的指尖和手势有关。回想在『东方红魔乡』中，角色立绘的手势似乎捧了一个酒杯，仿佛捧着著名宗教故事中盛有代表血液的葡萄酒的圣杯一样。蕾米莉亚还有一些同样表现仪式的设定，比如神主在附带文档中介绍，在第四非符攻击中，她释放的蝙蝠是无杀伤性的纯表演。仪式与其可控制命运的能力相联系，在二次设定中衍生了一些偏神圣化的招式，此外还衍生出蕾米莉亚之名可能出自堕天使“Remiel”的考证。

二小姐芙兰朵露的考证

对于二小姐芙兰朵露的名字 Flandre，相比大小姐的名字来说有典可考。最为直接的一种说法是 frantic（过度兴奋），dread（恐惧不安）两个词的合体。此外，有一个有趣的由日本本地建筑启发的说法。法国著名建筑设计师菲力浦・斯塔克，为日本朝日啤酒公司总部大厦屋顶设计了一朵长焰状的“黄金之炎”，是朝日啤酒腾飞的象征，在东京的浅草区也是标志性的雕塑。此设计不仅与神主挚爱之啤酒有关，且名为“La Flamme d'Or”，音同芙兰朵露，还恰好形似芙兰朵露黄颜色的马尾辫。


▲ La Flamme d'Or

她在『东方红魔乡』与『求闻史记』中，称号同为“恶魔之妹”。在『东方文花帖』中则为“恐怖的波动”，原文“恐ろしい”是倾向于形容“超出想象，不知如何是好”的恐怖。在『求闻史记』中，有匿名人士也提到“有次去参加红魔馆野外聚会，一眼瞄到二小姐在馆内徘徊的影子，好可怕。从外形可以认出来，说来她很少参加聚会呢。”就像恐怖电影一样，不知道接下来会发生什么。

在『东方红魔乡』附带文档里，芙兰朵露的角色设定，提到她既是吸血鬼也是魔法少女，大概做了 495 年的恶魔的妹妹。并非“成为了吸血鬼的魔法少女”，也不是“成为了魔法少女的吸血鬼”，没有前后关系，而是照应『求闻史记』中叙述的吸血鬼可身兼多种强大能力的记述。至于魔法少女与魔女的区别，以前大家还有劲头去考证，自从『魔法少女小圆』播出后，似乎大家都懂了……不过当然不是那种解释。此处配合 EX 道中曲目“魔法少女達の百年祭”来理解，此曲是神主用心做的中华风与 Newage 风混成曲，深受姬神影响，附带文档暗示着“会收获些什么”。由于曲中“魔法少女達”并非指帕秋莉一人，对于本关另一位被囚禁数百年的魔法少女来说，最棒的收获是获准出门吧。EX 关卡下雨阻止芙兰朵露出门，正是道中 BOSS 帕秋莉所为，“收获”的契机，是击败帕秋莉才能见到芙兰朵露的访客主角少女们。

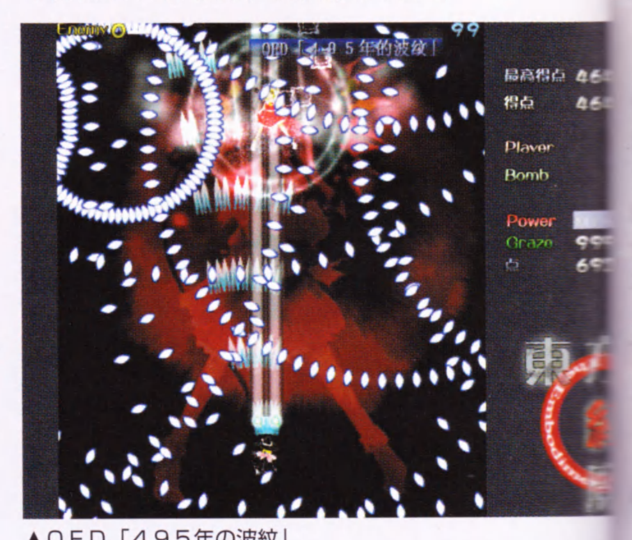
芙兰朵露具有一双造型奇异的翅膀，『求闻史记』的相关条目的说法是“背上的一对翼有着其它生物、妖怪、幽灵无法想像的奇怪扭曲形状。”，此设定源自外界的怪兽。1999 年 3 月放映的“平成卡美拉三部曲完结篇”『卡美拉 3 邪神觉醒』中，怪兽伊利斯的翅膀上具有枪尖状突起，并可伸长，设定里最大可伸长 1999 米。1999 对应着当时最热门的末世论“诺查丹玛斯预言”（现在自然是 2012 末世论），据说当年 7 月会有“恐怖大王”降世（『东方红魔乡』面世的三年后，此传说在外界沉寂了）。芙兰朵露的翼上尖棱在一次设定中闪烁着“七色不可思议之光”，是来自怪兽伊利斯的英文名“Iris”，与彩虹同义。在二设中往往以增幅魔力的水晶石挂件来解读，其实一设中是圆形小柄接一根略有曲度的棱形尖羽毛状物。



破坏存在事物程度的能力与吸血易导致人类丧命，是芙兰朵露被囚禁的主因。『求闻史记』中称“所有的事物都有最重要的部分称之为“目”，要破坏事物的话，只要加力于它，就能达到破坏的效果。”目并非指“眼睛”，而是取自围棋落子位置，效果可见设定原型——『乱马 1/2』中的“爆碎点穴”的穴位，不过该资料对破坏距离存疑。解答破坏距离的资料在文文新闻『第百二十季 弥生の四 巨大流星空中爆发』里，芙兰说过“所有的物体都有眼睛一样的东西，在那里啪的捅一下的话就轰隆～的哦。什么？怎样靠近流星捅那眼睛？流星的眼睛在这里有哦。在我的手上。或者说所有的东西的眼睛都在右手上，所以啪的一捏就可以……”可见芙兰远距离就能对目标实行破坏，出去玩稍远点的东西也不保证安全，难怪签订吸血鬼异变不平等条约的大小姐，要死死地把她关起来。

游戏对话中，灵梦问：“是重点保护人物呢，过去是不是做了什么事啊？”芙兰答：“什么都不可能做的。我在这 495 年间，一次都没有外出过啊。”在魔理沙的对话中，芙兰也自白在地下休息了 495 年左右。当主角少女们造访的时候，芙兰曾说过类似“到这边来，有玩游戏的道具”的发言。当然，被关禁闭的她无缘接触符卡规则，但由于平时与蕾米莉亚保持着交流，她也可能懂得如今外边必须要用符卡战斗，也就是“弹幕捉迷藏”来决胜负。

经常与芙兰朵露弹幕捉迷藏的玩家耳熟能详的一个游戏细节，是二小姐在进入最终符卡——ＱＥＤ「４９５年の波紋」之前，具有一段短暂的低防御状态。这使得上回收线的玩家抢着吃到蓝点，却不能趁机给予二小姐高伤害。而懂得这点的玩家，会延缓吃蓝点的时机，先给予伤害！神主在本作文档中提示此符卡要尽力打掉体力优先，要点就在此处。



▲ＱＥＤ「４９５年の波紋」








图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
作者：Dhiea 提供：Dhiea
http://www.pixiv.net/member.php?id=270545

斯卡雷特的姐妹谜题

斯卡雷特姐妹，身份同为吸血鬼，帽子上的红色飘巾一左一右分明。根据『求闻史记』的信息，姐妹二人显然并非同胞，不过在游戏中有些共同点，让她们像一家子。在蕾米莉亚的符卡以及芙兰朵露的最终符卡过程中，如果使用 Bomb 的话，蕾米和芙兰会都变成蝙蝠形态，并保持无敌状态，此后若是在六面或者 EX 面的终符耗到时间快结束，然后在最后几秒使用 Bomb，姐妹二人会保持蝙蝠的样子，在原地呆住半天才会正常击破。此外，姐妹二人均有以红色为主要颜色的符卡。妹妹因为情绪不稳，发挥也不稳定，这个特性被神主在部分弹幕之中体现，如『东方文花帖』的 EX-2，禁忌「禁じられた遊び」这张符卡里，红色旋转光束到半屏距离就会消失，而紫色的不会。

此外可见的一点为 EX 面第 2 个符卡，禁忌「レーヴァテイン」与第 4 个符卡禁忌「カゴメカゴメ」两个符卡里，芙兰朵露的立绘表现为表情平静，与第 1、3 个符卡立绘的狞笑，表现了情绪不稳、时而发狂。其后的所有符卡立绘都是狞笑表情，可见她完全狂暴了。

芙兰朵露的最终符卡，ＱＥＤ「４９５年の波紋」，一直以来都是考据必谈，QED 指拉丁语中的“Quod Erat Demonstrundum”，即证明结束。与之相关的证明过程在哪里？似乎并没有过程？此处是一个潜藏较深的细节——蕾米莉亚的领子上，正巧画着表示“因为”的数学符号“∵”，意为证明开始。这两个前后呼应的细节可能有意义，也可能没有。

提到姐妹的隐藏关系，必须提到的是 ZUN 喜爱的作家之一，藤木稟。此作者在德间书店 2001 年 8 月出版的『上海幻夜 七色の万華鏡篇』出现了一个人物——鸦片商人女老板：富贵鸡，她在“沉没在黑暗中的地下室”，还用计谋削弱她的同胞姐姐金梦鱼。这对双子姐妹，与『东方红魔乡』中蕾米莉亚和芙兰朵露的关系的设计，有着直接参考——姐妹所处的环境一致，立场却是掉转的。在 EX 关卡“东方红魔狂”中，芙兰朵露对姐姐的称呼是敬称“お姉様”，但是在『东方文花帖』书籍版故事中却称呼为“那家伙”。设定中明确表明“她的情绪不稳”，另外也可看出一点姐妹关系的原型。神主在 2001 年底所创作的曲目『明治十七年の上海アリス』，在附带文档中介绍其背景是清法战争时期的“魔都”上海，也典出『上海幻夜』。

从数学角度看，ＱＥＤ「４９５年の波紋」符卡名中出现的数字 495，也并不是随便的数字，其实这是三位数中的 Kaprekar 常数，是数学家 Kaprekar 找出的特殊性质数字。当把一个不全相等的三位数（排除恶魔数“666”这种），例如大小姐的年龄 500 岁，大小位数前后颠倒生成一个新数字 5，用大数减去小数，可得到 495 这个数字。实际上，不止是大小姐的年龄——任意找这样的数字，在反复进行七次这样的运算，必会得到 495。好像被黑洞吸过去一般，所以也叫“黑洞数”。符合这个性质的“黑洞数”在三位数中，只存在 495 这么一个。神主这位理科爱好者在设定中是否有意设置了这个有趣数学游戏让人们去套算式，恐怕就是无法证明，无法达成ＱＥＤ（证明结束）的事情了。▲



▲禁忌「カゴメカゴメ」

▲恐怖的波动


沙耶の唄&天使二挺拳銃
Official Works

基情燃烧的岁月——与举世无双的“好男人”画师

——NitroPlus 的原画师其之一·中央东口篇

■文 / 完蛋了的国王 ■责编 / 秋叶 JEDI ■美编 / 余小鱼

前言 Preface

在这个崇尚神格化的时代里，把一部作品，一个人捧上天，捧到奉若神明的位置所需的成本是很低的，尤其是在互联网时代步入成熟以后，追捧从实际行动退化成了口号，继而又退化成网络留言板上的几个简单的字符。正因为成本低廉，ACG 领域的“造神运动”从未停歇过，神作、神人、神公司充斥着各个分野，这其中当然也包括美少女游戏和画师领域。事实上与更注重积累和机遇的漫画界和小说界，以及周期冗长的动画界相比，游戏界尤其是美少女游戏界因为其相对狭小和封闭的生存环境，和独特的运作流程，想要一夜成名是易如反掌，比比皆是的。因美少女游戏而被玩家神格化的脚本家或者画师从比例上来说大概远远要高于其它领域吧。由于神格化的泛滥，于是也出现了这样的问题和烦恼，在一部“神作”里，脚本和原画都“很神”的情况下，到底谁更神？脚本家还是画师？其实这个问题的本质就是，在一家成功的美少女游戏公司里，到底是脚本组的力量更强，还是原画组的力量占上风，这样一个看似简单却又十分纠结的问题往往会牵涉到很多因素，并非三言两语能分析清楚。

本文要叙述的 NitroPlus 是一家典型的一夜成名的 Galgame 公司，因为 11 年前处女作戏剧性的大卖而被扶上神坛的脚本家有着一个响亮的名字，他叫虚渊玄。这 11 年里虚渊玄从未从神的宝座上跌落过，他不仅是 NitroPlus 的取缔役（相当于董事），更是 NitroPlus 的标志性人物，是精神领袖。由于虚渊玄光环的笼罩，NitroPlus 的其他成员，尤其是与老虚有着长年合作关系的原画组成员的星光不可避免地变得黯淡。一提到 NitroPlus，玩家们想到的多半会是这样的“虚渊玄，虚渊玄，虚渊玄，钢屋 JIN，钢屋 JIN，虚渊玄，虚渊玄，虚渊玄，中央东口，虚渊玄，虚渊玄，虚渊玄，Ni θ，虚渊玄，虚渊玄，虚渊玄……”这种地位和人气上的极不平衡可能直接或者间接地导致了 NitroPlus 的两位创社元老级的原画师先后离职而去，对于常年业绩优秀，现金流充裕，制作团队稳定的 NitroPlus 来说，两位主力原画师的去职就好像是一种刻薄的讽刺一般，而更具讽刺意味的是 NitroPlus 的脚本团队却始终处于扩张的状态，只进不出。然而神奇的是，黑历史大幕重重的 NitroPlus 在主力画师离职的问题上竟然一点八卦新闻都没有，这令很多玩家都感到有点摸不着头脑。

在笔者写过的众多业界名画师和他们身后罄竹难书的黑历史里，人气与八卦总像是一对形影不离的双胞胎，NitroPlus 却是个难得的例外。就在最近，NitroPlus 借着『魔法少女小圆』爆红的东风，举办了一场面向社会人士的小型演讲会，主题就是“NitroPlus10 年的轨迹”，会上社长和副社长两人细致地讲解揭开了很多尘封已久的秘话。无独有偶的是，近来美少女游戏领域最热门的话题之一就是虚渊玄的早期成名作『鬼哭街』时隔 9 年以后经过重制的全年龄版再次呈现在广大玩家的面前，脱离 NitroPlus 许久的前主力画师中央东口也有了再一次与老基友虚渊玄聚首、重续当年基情燃烧岁月的机会。通过这两个事件，或许能让玩家和读者们重新审视 NitroPlus 的体系，重新思考脚本家和原画师，孰轻孰重的话题。



夜逃社长的“乌合之众”

Absconding President's Motley Crowd

经营范围涉及软件开发、平面设计、游戏制作、演绎以及影像制品发行，在中国的北京和上海设有分公司，年营收额超过 10 亿日元，以这个数据而言不知道 NitroPlus 的母公司 DigiTurbo 算不算得上是一个经营成功的跨国企业，即便不算特别的财大气粗，但在普遍面黄肌瘦的美少女游戏厂商里，有着这样一个“有钱爸爸”的 NitroPlus 应该是丰衣足食的典型了吧。不过或许很少有玩家会知道，Digiturbo 的社长，同时也是 NitroPlus 代表取缔役的小坂崇气在组建公司前曾经因为一次经营不善而被迫丢下员工携款夜逃，夜逃社长成为小坂在 NitroPlus 成立 10 周年纪念演讲上拿来自嘲的一个话题。

小坂靠着软件公司发家，据说 Digiturbo 号称是中国地区最好的杀毒软件开发商（当然号称终究是号称，只能糊弄一下日本人），而且公司还参与经营着日本最大的儿童互联网社区 kids goo，在儿童出版物和游戏周边方面有着丰厚的利润，不过小坂的出身却是个如假包换的动漫人。他高中时出于对河森正治、美树本晴彦等几位当时红极一时的动漫人的崇拜，放弃学业加入学校的漫研投身到同人创作中，靠着极高的悟性认真研究读者的喜好，摸索出一套行之有效的制作方法，曾经用一本『超时空要塞 MACROSS』的同人志在某一届的 Comiket 创作系部门同人本销量排行榜上拔得头筹。这样一个同人方面的人才如果不进入动漫圈实在是可惜，所以小坂高中一毕业就在业内四处求职，起先在 GAINAX 担任广告宣传工作，目睹了庵野秀明等人的发家成名，深受触动。此后在小学馆做了 5 年的编辑工作，经手了不少作品，积累了经验。

23 岁那年小坂辞去编辑工作在角川书店和学研出版社等几处辗转之后决定自己单干，凭借自己在平媒领域的人脉做起了外包设计工作，不久后经人介绍认识了合作伙伴土居由直，此后两人就一直以小作坊的方式工作赚钱。27 岁那年，小坂决定创业开办自己的软件公司，当时埋头于一线开发工作的小坂自任公司代表取缔役，同时聘请了一位年长他 10 岁的职业经理人担任公司社长。谁料后者欺小坂年轻，在外大量举债终于到了无力偿还的地步，欠下上亿账款的小坂一时无奈，只能与当时在另一家公司任职的土居商议对策。两人最后密谋夜逃躲债，小坂先是向公司的员工坦言了状况希望能得到理解，员工表示如果小坂东山再起则愿意继续追随。就这样小坂一口气把公司剩下的办公器材全部作价贱卖给了土居开的皮包公司，然后叫上搬家公司搬空了办公室连夜出逃。

手里有员工有器材的小坂和土居两人很快在 1997 年卷土重来，创办了软件公司 Digiturbo，一年后就卖出了第一款软件，公司业务很快重回正轨。但软件公司和美少女游戏公司毕竟还是相隔遥远的两个概念，市场嗅觉灵敏的小坂原打算试水的是儿童游戏领域，曾经接触过 8 位游戏机的小坂觉得家用机上面向学龄儿童的学习类游戏软件应该会很有市场（小霸王学习机？），他曾经向员工吹嘘到“这样的游戏能大卖的话 100 万套绝对不在话下”。





可惜小坂在公司内部找不到合适的开发人选，员工里一个叫虚渊玄的年轻人代表程序组向小坂抱怨不愿意开发儿童学习软件这种无趣的游戏。取而代之的是，有一个员工向小坂推荐了一款名为『痕』的美少女游戏，不能不说那个员工还是很有眼光的，推荐了一部大手公司 Leaf 社早期的佳作。小坂把游戏买来后连夜通关，原本就十分热衷于动漫的他表示这种游戏类型很对胃口，于是马上组织人力组成开发组，这便有了 NitroPlus 的雏形。

这位不靠谱社长当时并不太清楚美少女游戏具体要怎么做，但开发游戏必须要有程序员，这一点软件公司 Digiturbo 有的是资源，然后写故事需要有脚本师，设计角色则需要原画师，公司里并没有会写会画的专业人才，倒是有一个早稻田大学第二文学部毕业的以文青自居的程序员，大学时一心做着作家梦可惜时运不济成了个死程，这人便是虚渊玄。至于会画画的人，小坂通过出版社时的人脉托人找了一个朋友的朋友，笔名叫矢野口君。最后还缺一个上色和制作图像的人，于是小坂就从大学应届生的应聘人员里抓来了一个笔名叫生肉 ATK 的壮丁，加上用原 Digiturbo 员工拼凑起的程序组和担任制作人的他自己，NitroPlus 最初的制作团队就这样形成了。

说到这个 NitroPlus 第一代原画师矢野口君，是个女孩子，真名叫矢野口惠。小坂找到她的时候，她正在从事儿童向作品的插画创作，想来圈内的朋友听说小坂想做儿童学习软件，所以就推荐了一个这样的人物给他。小坂只当画师样样精通，能画就一切 OK，于是从一开始就养成了对录用人才不拘一格的做法。看看他手下的这群社员好了，有死大、死程、死文青，外加一个没多少实际工作经验的少儿读物画师，简直就是一群标准的乌合之众。再看看当时兵强马壮的 Leaf、F&C、ALICESOFT 等老牌公司，很难想象这群人就是日后叱咤风



云的 NitroPlus 的创社元老。1999 年 8 月 8 日 NitroPlus 的官网上线，公司正式宣告成立，名字的意思是硝基或者叫氮离子，因为小坂酷爱摩托车，他希望用摩托车加速的燃料来命名新的游戏品牌，至于他给担任脚本的虚渊玄唯一的指示是，写什么由他定，但在游戏中一定要出现摩托车，其它一切随意！且不说小坂、虚渊等人是共事了有一段时间的老同事，矢野口君是从外面硬拉来的，而且又是个女生，在 NitroPlus 的一群老爷们中显得束手束脚，在一开始相当长的一段时间里矢野口都不知道 NitroPlus 成立是做什么的，美少女游戏多半是成人游戏这一点当然也无从知晓，等到 NitroPlus 第一作的企画上马时要下贼船为时已晚。

被任命领导开发组，实际上担当监督一职的虚渊玄不清楚 Galgame 公司的一套做事流程，但他有他自己的方式，他提出了一个名为“亡灵”的企画，并潦草地写了几张纸权当作是企画书，手舞足蹈地向开发组成员们解释了一通后就让大家分头做事去了，他对程序、原画、3DCG 等各部门的要求就是：没有要求，自由发挥。在游戏大约一年半的开发周期里，有一年多的时间都是前期准备，其中人设花去的时间最多。矢野口拿着虚渊玄分发的那几张纸看着他口若悬河“这个角色要这样的感觉”“这里要设计一个这样的事件 CG”，得到的都是如此模糊的指令。在设计游戏女主角 Eien 时，矢野口被要求按照自己的理解画出尽量多种不同的样子，然后让虚渊在这当中挑选自己看得顺眼的。矢野口是个悟性还算不错的画师，很快就摸索出了一种比较成人的适合美少女游戏的画风，而且一听说游戏里男女主角都会用枪，身为一个女生的矢野口还找人恶补了一下军事常识，让笔者觉得有意思的是前段时间笔者还写过一本有关手枪少女的画集跳票的新闻，中间就提到矢野口作为手枪少女方面的权威之一也在被邀请画师之列，看来有时候外行人和专家还真是只有一纸之隔啊。

尽管被这样那样的使唤，虚渊玄还是不改随性，要求矢野口对人设一改再改，起先决定让 Eien 穿旗袍扎麻花辫，画完以后又嫌旗袍太惹眼，麻花辫太幼稚，不适合杀手这个角色，要砍掉重练。矢野口尽管一肚子苦水，无奈当时 NitroPlus 只有她一个“专业”原画师，又遇上大男子主义的上司，想逃都逃不掉，等包括Eien在内的所有主角的人设都确定下来时，已经花去一年多的时间了，矢野口此时筋疲力尽，暗自发誓以后不再做游戏原画工作，说起来原画师这真是个可怜的职业。

就在各组成员准备齐心协力最后冲刺时，领导全局的虚渊玄本人却不见了踪影，原来这位惆怅的年轻人自顾自跑去海边酝酿感情去了，开小差回来以后老虚在年末差不多 3 个半月的时间里一鼓作气写完了整部作品的脚本，然后一个人包办了游戏后期程序、演出工作，加上企画、脚本和监督三个职责，虚渊玄居然一人身兼五职，以超人的才华和速度完成了游戏全部收尾工作，并确保其在 2000 年 2 月发售。后来这部定名为『PHANTOM』的作品从区区 2000 套起步，在没有软伦审查认可，没有渠道商支持的绝体绝命的状况下硬是靠口碑累积销量，最终实现了大卖 20000 套的奇迹，成就了虚渊玄最初的神话。就在玩家们蜂拥而起把虚渊玄捧上神坛的时候，人们忽略了用近 1000 张原画托起了『PHANTOM』脊梁的矢野口君，NitroPlus 旗下原画师无人喝彩的悲剧似乎从一开始就已经被注定了。此后不久矢野口君便离开了公司，结婚生子，淡出画师圈，至多只从事一些轻度的插画工作。

“好男人”中央东口的到来

"Nice Guy" Chuuou Higashiguchi, the new comer

『PHANTOM』发售后，摆在小坂社长面前当务之急的事情有两件，一件是尽快规范产销流程，结束玩家眼中野鸡公司的形象，于是 NitroPlus 先后加入了游戏销售渠道巨头 HOBIBOX 和审查组织电脑软件伦理机构（简称软伦）的阵营，获得了在常规渠道贩卖游戏的“朱印状”。另一件自然是注入新鲜血液，完善制作团队了。NitroPlus 此时面临的人才危机相当严重，由于原画人员紧缺，导致『PHANTOM』花在原画工作上的时间是普通美少女游戏的两倍，其中虽然有虚渊玄胡搅蛮缠人为延长作业期的嫌疑，仅由矢野口君和生肉 ATK 两个新人苦苦支撑原画组的危局却也是不争的事实，『PHANTOM』其实暴露出了不少新厂牌都会遇到的作画问题，最突出的就是缺少一个担任画面监修（相当于动画的作画监督）职责的人来协调游戏整体的画风，并统一监管 CG 的作画质量，『PHANTOM』的人设尚属上乘，作画质量就不敢恭维了，崩坏情况时有发生。监修工作有时候是由生肉 ATK 来兼任的，但他的主要职责是辅助原画和上色，即便每天在公司打地铺也未必能兼顾得了那么多，总之生肉 ATK 从加入公司那一天起就注定了苦命娃的命运，谁叫他是个技术系的死大学生呢。反正老虚是不会管原画品控这块工作的，这是他向来的作风。



小坂社长对症下药一口气招募了三个美术方面的新职员，而同时随着矢野口君离职，从战力上说 NitroPlus 的原画组保持着一个微妙的平衡，既谈不上实力大增，也没有被削弱。这三位新人分别是中央东口、きんりきまんとう和 Ni θ，后两位起初是打算被安排到辅助原画和上色的位置，接替生肉 ATK 的工作，后者则可以抽身出来专门对付监修的工作，但由于矢野口的临时退出，三人的既定职责发生了一些微调，きんりきまんとう暂时只做上色工作，生肉 ATK 继续两头兼顾，Ni θ 则升任人设一职。至于中央东口，在招募他的时候虚渊玄其实已经在构思下一部作品的大纲了，他擅长画怪物和男性角色的特点被虚渊一眼相中，马上招致麾下。在入职前一天中央东口还一直认为他到 NitroPlus 是去施展所长的，没想到情况有变，



没等他把公司的凳子坐热虚渊玄就劈头盖脸地给他下达了第一个任务：忘了什么怪物，先去画一个星期的美少女吧！咦？美少女是什么？能吃吗？一头雾水的中央东口只得惟命是从的狂练美少女绘去了，后来他才知道这一切皆因矢野口离职后的连锁反应。

中央东口大概是笔者所见过的笔名最没有气势的一线原画师，原本中央东口指的是 JR 新宿站的一个出口，与之相对应的还有一个中央西口，东口说有一天他在新宿站等电车，突然想到自己还没有笔名，于是就地解决了一下。如果有一天你遇到一个叫惠新西街南口的天朝画师你会不会觉得这人好逊？（编注：这是 jedi 每天通勤途中都会经过的换乘车站）在加入 NitroPlus 时，跟矢野口一样中央东口并不知道公司是从事成人游戏开发的（看来很多 Galgame公司的招聘广告的确有欺诈的嫌疑），他甚至对原画师的职业也存在一定误解，他认为原画师就是在纸面上作业的人，用的是铅笔的颜料，显然他是把角色设定和游戏原画两者给搞糊涂了，诚然角色设定的大部分工作都是在纸上完成的，原画的基础也是素描和线画，不过自从数位板出现以后 Galgame 原画就已经大踏步地向数码绘的作业方式进化了，平时用的更多的还是数位板和绘画软件，并不是像动画产业里那样原画仍然停留在手绘的阶段。不过也不能说东口完全误解了他的职责，其实在很多情况下主力画师是要兼任人设和原画双重职责的，纸上作业仍是不可或缺的基本功之一（这是对于 2000 年代初的原画师而言，现在很多原画师和插画师都已经几乎完全无纸化了），再说他原本就对数位板十分感兴趣，习惯新的作业方式并没有花费太大的周章。

中央东口是个人才这点毋庸置疑，要问 Galgame 原画师普遍的软肋是什么？不是胸部画的不漂亮，也不是啪啪啪的体位设计得不好，而是男性角色的质量与女性角色差距实在太大，有时大到惨不忍睹的地步。美少女游戏毕竟是以是欣赏美少女为主的游戏，男人什么的就一边凉快去好了，抱有这种想法的玩家恐怕不在少数，假如男主角碰巧被设定得很帅的话，说不定还会伤害到某些自卑心理较强的玩家的自尊心，于是会认真计较原画师笔下的男人画得好不好的人实际上并不多，这很大程度上又反过来惯坏了那些原画师们。而 NitroPlus 恰恰是一个强调男性本位，男根主义的公司，某些游戏与其说是美少女游戏，不如说是“偶有几个美少女的游戏”，不会画男人的原画师在 NitroPlus 是很难生存的。而像中央东口这样在男性角色和怪物设定两方面都有天赋的画师正是 NitroPlus 所亟需的，只需稍加调教就能成为独当一面的人才。

此时虚渊玄正在构思的是一部硬派程度要高于『PHANTOM』的新作，他打算把他喜爱的菊地秀行的吸血鬼妖魔系的写作风格，以及对他有过很深影响的假面特摄剧的双重元素融入到新的企画中，这部作品的基础是一部吸



人什么
玩家恐
很帅的
强的玩
下的男
大程度
itroPlus
公司，
是“偶
原画师
东口这
赋的画
调教就

派程度
把他喜
格，以
重元素
是一部吸

血鬼物语，有凶残的吸血鬼和他们的眷属，也有拥有假面变身能力的吸血鬼猎人，此外刀枪剑戟这些硬派武器，以及社长小坂不愿割舍的摩托车等元素在新作里也一应俱全。这无疑是一部空前热血的美少女游戏，处处洋溢着暴力杀戮和激昂的特摄风格。在『PHANTOM』侥幸成功后，虚渊玄曾暗自激励自己要克制自己随性的作风，认认真真地对待美少女游戏，堂堂正正地得到玩家们的认可。他把所有的精力和热情都投入到这部『吸血歼鬼 VJEDOGONIA』中，一板一眼地做着企画案，把剧情分成四条不同路线，每条路线都有不同的展开和结局，而每条路线又被分割为若干的章节，每个章节的开头和结尾都会播放热血风格的主题曲，刻意地模仿了特摄连续剧的风格。他任命中央东口为游戏的人设和原画，让他在吸血鬼和吸血鬼猎人的设定上尽情发挥自己的长处，而在女性角色方面至少要跟上业界的主流，把一些流行的设定都用上，画风要尽量可爱一些。于是中央东口一股脑地把什么每天早晨叫男主角起床的幼驯染，大家闺秀的眼镜娘同级生，萝莉外型的谜样吸血鬼猎人，活泼可爱的社团低年级后辈都加了进去。啧啧，这哪是 NitroPlus，分明是 Leaf 或者 Key 的风格嘛。中央东口开头画得顺风顺水，心想美少女绘的特训终于没有白费。谁知老虚最后还是露出了本性，直到打穿游戏后玩家们才发现这些所谓经典美少女人设都是幌子，是幌子呀（『魔法少女小圆』的既视感）！乖乖女眼镜大小姐摇身一变成了放浪的摇滚女，活泼可爱的后辈被吸血鬼袭击后成了四处攻击亲友的眷属，温柔的幼驯染被怪物搞成了破鞋后干脆破罐子破摔化身武斗派跟吸血鬼化的亲友们展开死斗。这货彻头彻尾的还是虚渊玄式的热血硬派风格呀，是个哪门子的标准美少女游戏。连东口最后也越画越 HIGH，他本身的特点没有被埋没，而是得到了最大限度的发挥，他笔下的男性角色充满了雄浑之气，尤其是歼鬼化后的男主角 VJEDOGONIA，驾驶摩托车时的英姿绝对可以用狂霸酷拽吊来形容。『吸血歼鬼』发售以后中央东口马上得到了这样的评价“只靠画男性角色就大受欢迎的 Eroge 原画师”，简称“画好男人的好男人画师”。虽然女性角色的作画质量被认为逊色于矢野口，但男性角色好歹得到了玩家们毫无保留的认可，总算是不枉中央东口的一番努力。

『吸血歼鬼 VJEDOGONIA』销量轻松击破 20000 本，中央东口坐稳原画师一职。此时 NitroPlus 正在酝酿多线作战和“脱虚渊化”，虚渊玄再次为自己的“暴走”而感到“愧疚”，他表示公司的健康发展不应只有他虚渊玄一种颜色，要做成真正的美少女游戏靠他老虚一个人是不行的。小坂社长也感觉到单线作战的低下效率会阻碍公司的发展，事实上因为种种原因『吸血歼鬼』的制作又花了近一年的时间，而且还跳票过一次，如果能有复数的企画同时进行，就不怕出现突发状况，说不定各组之间还能良性竞争。于是 NitroPlus 史上最臭名昭著的企画『Hello, world.』就此立项了。



中央东口激流勇退?

Chuuou Higashikuchi Stepped Down Gracefully

2001年初『吸血殲鬼』甫一发售，接踵而至的就是NitroPlus第三作『Hello, world.』将会在01年内发售的消息。有的读者要纳闷了，『Hello, world.』不是第四作吗，第三作是『鬼哭街』。的确，从发售顺序上来说『Hello, world.』被排到了第四，这完全是游戏严重的跳票问题而造成的。

NitroPlus的"脱虚渊化"打算分两步进行，第一步是找きんりきまんとう来担任新作的人设和原画，第二步是扩充脚本组的实力，从外聘请新的写手来执笔『Hello, world.』。第一步进行的还算顺利，きんりきまんとう是与中央东口等人一同入社的三个无名小卒之一，他的画风没有什么鲜明的特点，勉强算是优点的就是他能画萌系风格，另两位则完全不会。向来对原画方面缺乏关注的虚渊玄曾明确表示不会跟きんりきまんとう合作，认为后者的萌系画风与自己硬派的文字风格格格不入，而他只认中央东口，所以他会以一种居高临下的态度来监制『Hello, world.』，而不会直接插手一线的制作任务。小坂一想这样也好，就顺水推舟的给了きんりきまんとう一次自由发挥的机会。至于第二步走得就有那么点曲折了，虚渊玄为新作提出了一个主人公是没有感情的机器人，为了学习各种人类的经验来到一所人类的学园与女主角们发生互动的故事大纲，并暗示可以找一个新手来替他写脚本。这个不幸的"代写暑假作业"的倒霉年轻人叫做たきしたまさはる，也是个没有经验的死宅，听说能与大名鼎鼎的虚渊玄大神共事高兴地手舞足蹈，三天两头在官方网站上写日志，报告他与虚渊一起探讨剧情，接受虚渊玄老师亲自指导等等，就像个在网上秀恩爱的国中小女生。

不过好景不长，虚渊玄的热血中二病间歇性的发作，经常以家长式的态度干涉たきしたまさはる的写作，因为企画原案最初是由他提出的，他不允许别人偏离他的思想，而他的思想归根结底还是飞车、对射、割肉、打炮这一套路子，还做成这样的话就不是校园恋爱系了。年轻气盛的たきしたまさはる当然会据理力争，不过收效寥寥。几个月过去了，『Hello, world.』的企画进展缓慢，杂志上公布新情报的频率越来越低，更成问题的是读者发现STAFF的脚本一栏里已经从最初的たきしたまさはる改成了"未公开"，经验丰富的老玩家马上嗅出了其中的猫腻。果然，细心的玩家在画师きんりきまんとう的博客上看到了流露出不安和迷茫的言语，表示最近工作相当不顺利。たきしたまさはる则更是直截了当地在自己的同人志里留下了这样的语句："非常抱歉，其实从很久以前我就已经从『Hello, world.』脚本的位置上卸任了。我最初的理想与公司的目标相差实在太大，水和油终究是无法相容的，喜欢美少女游戏的我和对美少女游戏无爱的公司是不可能走到一起的。"言论一出引发NitroPlus玩家们的一片哗然，たきしたまさはる不懂行业规则随便爆料的大嘴巴固然应当遭到谴责，但导致『Hello, world.』搁浅的矛头最终还是直指老虚。

这次出来擦屁股的还是小坂社长，他先是出来安抚人心表示原画师きんりきまんとう状态良好，人设和原画进展顺利，脚本工作则聘请了来自F&C社的南条**しかし**来接力，请广大玩家不必过分担心。然后他就游戏无法在01年内发售向玩家致歉，并透露虚渊玄和中央东口目前正在进行另一个新企画。听到虚渊玄大神即将有新作问世，大部分玩家也就情绪稳定了。不过小坂私下里也跟朋友无奈地说了如下一番话："虚渊他确实能做出好的游戏，就是态度非常随性，让各部门自由发挥，最终由他拿主意，大家都养成了对虚渊的依赖性。当『Hello, world.』真的失去这位总策划人时，大家突然变得乱作一团不知道该做些什么了，就连我也陷入了暴走中，如大家所见，结果游戏就跳票了……"连社长都发话，NitroPlus离开谁都可以，就是离不开虚渊玄，不知是幸还是不幸。

等到02年4月『Hello, world.』带着4MB文字量的超庞大剧本终于上市的时候，注意力完全不在该作身上的玩家们并没有给『Hello, world.』送去一个中肯的评价，大家



普遍认为剧情太过冗长，日常部分就耗光了精力，根本没有耐性一条线一条线打完。游戏原画也不够精美，きんりきまんとう的画风流于平庸，难堪大任。诚然『Hello, world.』异常巨大的文字量曾经是 NitroPlus 全体上下的噩梦，平均每周目游戏时间 30 小时以上的超长流程也是玩家们口诛笔伐的对象，但很多人忽略了 NitroPlus 原画组为此付出的巨大工作量，因为丰富的场景，『Hello, world.』的背景 CG 和事件 CG 数量大增，为了满足始终追求新潮的小坂社长，游戏还大量尝试了 3D 引擎的运用，尽管效果并不十分理想。原画同仁们的努力再一次被玩家们无情地践踏了，不禁令きんりきまんとう灰心丧气，迎接他的只能是降板处分，此后他再也没有机会担当游戏主力原画一职，但有趣的是きんりきまんとう至今还留在 NitroPlus 的员工名单中，有消息说其实きんりきまんとう被调去 Digiturbo 本社参与 kids goo 社区网站的建设，在一个更适合他发挥所长的领域活跃着，如果是真的那笔者为きんりきまんとう感到欣慰。

『Hello, world.』惨败，早早就置身事外的虚渊玄和中央东口大概连沾沾自喜的时间都没有，因为新作『鬼哭街』的制作正与『Hello, world.』同步紧锣密鼓的进行中。老虚对外界进行了一定的保密措施，换言之这次他想进行封闭式的工作,游戏在 2002 年新年以后发布消息，仅仅两个月后成品就被送到了玩家们的手中，原来这次他又故伎重施，在最后三个月来了个突击赶工，一口气把游戏做完推向市场。作为好基友的中央东口自然是毫无怨言地默默执行。

『鬼哭街』是一部没有选择肢，没有分歧性，一通到底的电影式的游戏，风格上再次大肆卖弄老虚自己的爱好，融入了武侠和生化人的元素，老虚曾不止一次宣称自己是古龙大师的忠实读者，也喜欢生化人和电子义肢题材的 SF 作品，十分推崇士郎正宗和木城雪户的作品。巧的是中央东口也是『攻壳机动队』系列的忠实粉丝，据说他喜欢押井守拍的 95 剧场版，也喜欢 SF 和动作题材的 B 级片。所以当玩家们发现『鬼哭街』完全是按照好莱坞 B 级片思路来制作的时候，第一反应就是这是虚渊玄与中央东口共同创作的产物，这误解存在了整整 9 年，直到最近『鬼哭街』重制版即将上市时，两人再聚首的一次访谈中才真相大白。当主持人问道 :“中央东口先生是否也参与过企画的制定? ”中央东口爽快地回答到:“没有，『鬼哭街』是虚渊一个人想出来的。”一句话就道出了当时他在 NitroPlus 的地位，原画师不参与游戏的企画在别的 Galgame 公司里可能像是在开玩笑，但在 NitroPlus，人们没有质疑的理由，因为虚渊玄是这家公司绝对的权威，王牌的脚本师尚且会被他逼走，更何况是向来没有发言权的原画师。

『鬼哭街』一作展现了中央东口作为一个仅靠画男性角色就走红的原画师的最高水平，虚渊玄为游戏设计了两个绝品好男人，一个是妹控主角孔涛罗，一个是黑社会副帮主刘豪军，两个挚友之间在魔都上海宿命般的对决贯穿了整部游戏，好男人之间为了爱以命相搏的剧情感动了很多玩家，而更令人震撼的是当阴谋的高潮最终上演时，深爱着同一个女人的两人坦然地迎来了属于自己的悲怆结局。这是一部关于男人的游戏，演出和 CG 主要围绕着男人来进行，玩家有机会全方位地一睹中央东口







笔下好男人的风采。同时由田村尤加利配音的萝莉女主角孔瑞丽，因为其激萌的正体形象，与作为她意识容器的5个义体化生化人形象之间的差异极大——其中甚至包括了如同怪物一般的蜘蛛形态贝托尔西卡——普遍给玩家留下了深刻印象，连虚渊玄都评价说贝托尔西卡的变身画面是"中央东口限定解除"的时刻。这种一个角色分六种外型来设计的做法对于原画师而言实际上就是在设定六个不同的角色，非常考验画师的应变能力，玩家因此也对中央东口笔下的女性角色大饱眼福。东口本人却十分谦虚地认为『鬼哭街』的原画还有很大的提升空间，这也是9年后他欣然接受NitroPlus邀请重画『鬼哭街』全年龄版的原因之一，他觉得现在的自己可以把『鬼哭街』画得更好，能在新作中融入这些年自己对原画师职业的新感悟。事实上『鬼哭街』并不是唯一一部让中央东口有兴趣把原画工作翻新重做的作品，他后期的一部作品『Bullet Butlers』据说未来PSP化时也会重新对原画进行修正。对于一个始终觉得自己处于成长期，勇于将得意的成就亲手推翻的画师，玩家们是应该报以足够多的掌声的。

『鬼哭街』获得意料中的大卖后，虚渊玄继续深陷间歇性的中二病的困扰中，产量极不稳定。所幸当时『Hello, world.』终于发售了，大家都松了一口气，小坂社长也已经找到了新的脚本人选，扩充后的公司换了更好的办公楼，各项业务蒸蒸日上，笑容也重新回到了大家的脸上。经过小坂的一番协调，虚渊玄直属作品的开发周期被拉长到了一年以上，这为才思日渐枯竭的老虚创造了一丝喘息之机。为了转换心情老虚跑去玩起了同人，他兴致勃勃得做了一部同人游戏『净火的纹章』拿到03年夏天的Comiket上去卖，游戏的原画自然是俨然已经与他形成绑定关系的御用画师中央东口，涉足同人可能只是受好基友奈须蘑菇的影响一时兴起，真正受苦受累的却是东口，因为老虚没有同人社团，Comiket当天游戏还是在东口的社团DEGREE的摊位上卖的，虚渊玄并未亲自到场，想来同人游戏也无法真正激活他的G点，很快就厌倦了。此后老虚还两次写过同人漫画的脚本，执笔的都是中央东口。

就这样一直磨磨蹭蹭到03年的秋天，老虚对新作终于有了劲头，于是又一次在仅仅三个月不到的时间里一口气把游戏捣鼓了出来，同年12月26日游戏『沙耶之歌』发售。这次一上来打着校园恋爱游戏幌子的『沙耶之歌』没有再糊弄到几个玩家，大家一开始就是抱着再一次被虚渊玄的神作震撼的心理而去的。当然当接触了重度猎奇的内容时，很多玩家还是大吃了一惊，就连中央东口本人也吃了一惊。在最近的一次访谈中主持人打趣似的问东口有没有把『沙耶之歌』的原画也推倒重来一遍的想法，后者马上边笑边连声说不，那种充斥着肉块的恶心画面恐怕换了谁都不想再多画几次的吧。当然不愿推倒重来还有另外一个原因就是『沙耶之歌』中的女主角沙耶是作为NitroPlus最高成就的一个存在，作为一个美少女游戏的原画师，能够创作这样一个被高度认可的角色，中央东口应该足以感到自豪了吧。

但就在『沙耶之歌』发售不久后，NitroPlus就对外传出了一个令人沮丧的消息：中央东口退社了……

分手了还是好基友
Still Be Friends After saying goodbye

玩家们至今没搞懂东口为什么要离开NitroPlus，因为就在他离职后不久公布的一款新作『天使的二挺拳铳』的STAFF表里原画一栏上还是出现了中央东口的署名，这甚至让很多玩家都没有意识到他已经离职了。一般情况下原画师离职首先要从搭档身上找问题，虚渊玄到底把中央东口怎么了？这是很多玩家想问的问题。这两人素来给人一种相敬如宾的感觉，之前也说了老虚对游戏原画的态度介乎于放任自流和不屑一顾之间，在『PHANTOM』以后的职业生涯里，他几乎没有对原画师提出过任何实质性的要求，就连小坂社长当年向他提出的一定要加入摩托车这样的简单要求都没有。虚渊玄与中央东口始终是采用一种互不干涉的工作方式，老虚不会让东口插手企画，相对的他对东口的原画也持一种全盘接受和包容的态度。这种怪异却又行之有效的合作方式一直持续到了『沙耶之歌』发售，然后两人就突然分崩离析了，一直到2011年的『鬼哭街』重制版就再也没有在游戏里合作过。中央东口离职唯一合理的解释就是NitroPlus的薪水太低了，从他散交情不散买卖地继续为『天二』担任原画，以及此后大胆地向小说插画、漫画、动画等多领域全面发展这两点可以看出，以画师这个多劳多得的职业而言，工作接得越多就越说明画师缺钱。

现在想来，假如没有中央东口，『天二』将会是一款何等失败和无趣的游戏啊，将其评价为NitroPlus史上最烂也不为过。如果不是当初小坂社长不知从哪里找来一个写三脚猫话剧的脚本师在制作过程中竟然临阵脱逃，NitroPlus也不会狼狈得到处找老员工擦屁股善后。在向来以评价苛刻著称的Eroge批评空间上，『天二』仅66点的平均分是NitroPlus作品里排进倒数前三的，几乎有一半的网友把好感票投给了中央东口的原画，甚至有人评价道『天二』是他的最高杰作，这当然与游戏引擎对画面的提升是分不开的，至于中央东口的表现是否真是最高杰作，反正这是他在NitroPlus的最后一部作品，怎么评价都不为过。

05年6月当NitroPlus作为当年主打游戏的『尘骸魔京』发售时，他们吃惊地发现忠实玩家们的眼球都已经被propeller同期发售的新作『妖人』(也叫人妖)给抢了过去，而游戏的原画师正是中央东口。更让NitroPlus尴尬的是『尘骸魔京』是一部“杂交”后的产物，失去了纯正的NitroPlus血统而不受死忠玩家们待见，那也是无可奈何之事。说起来为东口提供了落脚点的这家propeller其实与NitroPlus还颇有些渊源，公司的创始人之一东出祐一郎与当时在NitroPlus担任主力脚本师之一的钢屋JIN是从学生时代开始的好友。两人以前合写过一部融合了『月姬』、『吸血歼鬼』和『HELLSING』三作世界观的同人小说『吸血大歼』(名字早就露馅了吧)，东出和钢屋两人都是虚渊玄的忠实粉丝，钢屋后来跨入NitroPlus社的门槛也算是如愿以偿。东出祐一郎入行虽晚一些，也在2004年3月受朋友荒川工之邀一同创办了propeller社，并任社里唯一的脚本师。荒川工与小坂崇气是酒肉朋友，在得知中央东口辞职以后马上向后者伸出橄榄枝，可惜后者转作浪人画师的心意已决，没有接受propeller的邀请，不过东口答应在公司新作里出任原画师，这样便解了propeller的燃眉之急。propeller的处女作是由一位同人画师不破大辅画的，此人无意于转行职业画师，于是画完后就挂印离去了，东口的来到让东出祐一郎有信心打造出一部作风更硬派的游戏。很显然作为虚渊玄的追随者之一，他也是一个动作片和枪械爱好者，虽然不是男根主义者，但对猎奇要素充满兴趣，尤其是妖魔鬼怪的设定，据说东出是一个究极的丧尸控。从偶像虚渊大神那里挖走了合作多年的原画师总有一种NTR的感觉，老虚多年来拒绝对这位他的前追随者发表感想多半也是因为心里颇有不爽。

东出在出道前有一个笔名叫beaker，从写游戏同人文到开设美少女游戏资讯个人站，是个一般意义上的Galgame资深玩家，他不仅通晓美少女游戏的开发过程，也熟知各大厂商的八卦黑历史，作为一个曾经的型月厨他是型月玩家进攻键叶版总本山时的亲历者之一，深知厨的能量。东出请中央东口来就是为了博





NitroPlus 中央



取NitroPlus玩家的好感，为一个弱小的新品牌打造最初的良好口碑。而且不像任性而为的老虚，东出从一开始就按照规范的流程开发游戏，propeller的一切开发事务都被打理得井井有条，妥善得协调着各组的工作进度，自己则有条不紊地撰写着脚本，当然他对原画工作的安排也自有一套，不会再采取老虚那样放任自流的态度，而是一开始就对人设做出了严格的要求。

东出相比老虚有着更优雅的演出方式，而且他的风格不似老虚那般男性主义至上，『妖人』在人设方面还是尽可能体现出了美少女游戏传统的一面，身为男主角的如月双七仍然是整个游戏的核心，故事是围绕着他展开的，如月精通中国拳法，又有着祖先是妖怪付丧神的身世设定，拥有可以与任何武器心灵相通的人妖能力，所以使用各种刀兵和火器都不在话下。这部分硬派的内容显然是学自老虚，同时也是中央东口所擅长画的东西。不过女性角色的数量和戏份比重则更接近普通的美少女游戏，女主角的设定不乏流于俗套的嫌疑，一板一眼地刻画女性角色又非中央东口所长。于是玩家们不忍看到的一幕出现了，中央东口的原画质量非但没有再创新高，反而水准有所下降了。此时的东口大概也意识到，在得到一种自由的同时，也付出了另一种自由作为代价，而这就是人生。



那以后的中央东口
Chuuou Higashiguchi After That



『妖人』赚足了眼球，却没能赚足钞票，PC 版开卖当月的销量排名在 150 名开外，翌年东出带着全年龄版自信满满地进军 PS2 平台，不料却因为刚出来混不懂规矩被『FAMI 通』从背后捅了一刀子，原来介绍『妖人 幻妖异闻录』的那期杂志在给游戏打分的时候有个编辑给了 4 分的低分，评语是“游戏选择肢太少”，东出叫苦不迭的辩驳道，请杂志编辑指出来哪条女主角线的选择肢太少，况且如果因为游戏选择肢少而得低分，那虚渊玄的『鬼哭街』是不是就该得零分了？东出虽然是被冤枉的，但被『FAMI 通』这么一搅和，PS2 的销量也大受打击，首发时同样跌出 150 名以外。

过去一直冷眼旁观的东出这回可算是领教了业界法则的残酷，不过已经跳出体制，过着“拿人钱财与人消灾”的惬意生活的中央东口此时的注意力都放在了游戏原画以外的业务上。04 年趁着与 NitroPlus 的合作尚未结束，东口与虚渊玄玩票了一把轻小说，老虚把自己为『鬼哭街』写的脚本整理了一下，编撰成了小说，分为『紫电掌』和『鬼眼丽人』两卷在 04 年末和 05 年初发售，中央东口亲自操刀了小说插画，这次愉快的尝试令东口对小说插画这项工作留下了不错的印象，以往在 NitroPlus 做原画，每个月少说也要画个 50-70 张原稿，『沙耶之歌』轻松一点也差不多一个月要画 40 张，小说插画则不同，『鬼哭街』两卷加在一起也不超过 30 张插画，其中大部分都是黑白的，能拿到插画的稿酬不说，还能跟着分一点版税（其实这部分收入微

手其微）。于是成为了自由之身的中央东口就开始甩开膀子四处接活，反正在 NitroPlus 和 propeller 他有的是老主顾。因为销量问题而一度令 propeller 的新作搁浅的那段时间，东口先是给著名 SF 小说家笠井洁名作『サイキック战争』的两卷新装版绘制了插画，满足了一下他对 SF 系作品长久以来的向往。此后著名青年小说家乙一也请他为自己的一个短篇故事『UTOPIA』绘制了插画。闲暇时东口保持着一年两次参加 Comiket 的好习惯，并有一个名为『WEIRD TALES』的同人志系列，收录了一些他平时积攒下来的原创作品，可见他是个笔耕不断的勤勉画师。

07 年初纠结了许久的东出祐一郎的第二部个人作品『Bullet Butlers』终于立案，东口返回 propeller 助拳。这部作品继续走硬派燃系路线，不过新作的世界观设定比『妖人』要庞大了许多，是一部魔法与科学并存，融合了刀、枪、车等动作元素，掺入了政治、经济、民主主义、人种差异等许多严肃话题的有着深邃背景的作品。有很多资深玩家评价『Bullet Butlers』与『妖人』比起来整体水平上了一个档次，此言非虚。东出仅凭一人之力就扛下了所有脚本，不辱使命地写出了一部拥有大气恢弘的世界观，同时也有着大段酣畅淋漓动作戏的佳作。玩家抱怨游戏唯一的问题就是部分 H 场面太突兀，这本是负责演出的东出的问题，很多人却觉得是中央东口的表现不给力（可能是觉得看到某些 CG 不爽，于是就把气撒在画 CG 的那个人身上吧），不过平心而论东口在『Bullet Butlers』中的原画亮点寥寥，被画崩了的立绘却比比皆是，玩家对他的评价开始从盲目转向理性，从正面转向负面。『Bullet Butlers』的宿命与『妖人』如出一辙，叫好不叫座，甚至比『妖人』更缺少关注，毕竟 NitroPlus “编外”品牌的光环已经褪得干干净净，玩家们已经习惯了 NitroPlus 没有中央东口的岁月，靠福利混吃的好日子到头了，往后 propeller 和东出必须靠实力，有时也要靠一点运气才能生存下去。

08 年是中央东口最清闲的一年，不甘心失败的东出祐一郎搞出了一个『妖人』和『Bullet Butlers』的合体版取名为『クロノベルト』，追加了一些新内容，东口只补画了少量 CG，游戏在 08 年 5 月发售，作为一部高集成度和高完成度的作品，吸引到了一些对 propeller 的两部前作持观望态度的玩家购买，但销量总体上还是不太理想。08 年年初，中央东口十分悠哉地跑去给『快乐天 BEAST』画了几页的卷末彩漫，漫画标题叫『Contract』，感兴趣的朋友可以在『快乐天 BEAST』08 年 2 月号上看到这部作品。以前只是跟老虚在同人志上画些不着边际的自 HIGH 小漫画，这回轮到在主流成人漫画杂志上发表，让东口自我感觉十分良好，很快他的自我介绍里的头衔增加了一项：漫画家。轻小说插画的工作也没闲着，东出打算学老虚一学到底，『Bullet Butlers』的两卷小说版由小学馆新创的ガガガ文库在 07 年底 08 年初出版，东口自然是当仁不让的揽下插画的工作。那年冬天的 Comiket 上恰逢『Fate/Zero』完结一周年纪念，型月社大张旗鼓了搞了庆祝活动，作为老虚终身制粉丝的东出也被邀请为一周年纪念画集『Fate/Zero Tribute Arts – 死にゆく者への祈り –』写了一个篇幅不大的同人外传故事，东口顺便画了几张插画助兴，跟老朋友叙了叙旧情。

其实 08 年中央东口的主要兴趣和精力都放在了一部动画『记忆女神的女儿们』上面，企画的提出人是老牌脚本师大野木宽，动画由 XEBEC 和 GENCO 两家公司以“伪”TV 版的方式呈现，于 08 年 2 月到 7 月的半年间陆续发售，总计共 6 话，中央东口担任了动画的角色原案，另有大野执笔的小说版一卷，东口为插画。作为一部原创动画，担当文字部分的大野木宽和负责设计角色的中央东口实际上就是作品的创造者，角色原案的工作与美少女


NitroPlus



游戏的人设很类似，所以东口并没有感到有什么不适应，而且让他大感兴奋的是这次他有机会与自己的偶像有直接合作交流的机会。东口曾在访谈中亲口提到过喜欢看动画版的『战区88』，这部作品的的系列构成就是大野。作为大名鼎鼎的收费电视频道 AT-X 台（无码版生肉的主要来源之一）开业 10 周年纪念动画，『记忆女神的女儿们』极尽重口味之能事，在动画中融入了大量怪异、惊悚、猎奇的杀人事件和不计其数的露点画面，是一部绝对的限制级作品。虽然口味很重，但看得出很对中央东口的胃口，且不说刀枪剑戟、打炮做爱、杀人分尸这些元素跟他以前画过的『鬼哭街』『沙耶之歌』等游戏比起来小菜一碟，SF 本就是他一直很憧憬的题材，加上又能与自己喜爱的脚本家合作，东口当然是一百个卖力。不过『记忆女神的女儿们』因为尺度太大而无法进入主流媒体的视线，作为一部 TV 动画却只能在 AT-X 一个台播出，算上广告时间每话篇幅长达 1 小时，所以后来很多人都以为这是一部 OVA，其实作为 OVA 大概更能让人接受吧。总之笔者倒是觉得『记忆女神的女儿们』是部不错的动画，里里外外都很有中央东口的味道。

后记 Epilogue

最近两年中央东口依然过着浪人画师的悠闲生活，一边帮老虚的轻小说新作『钢之羽』绘制插画，一边帮着东出祐一郎开发 propeller 的新主打游戏『エヴォリミット』，间或还会在村田莲尔的小资漫画杂志『GELATIN』上发表个短篇漫画什么的，或者给新人漫画家乃花タツ的出道作『ホーロロギオン』指导了点设定工作，提携了一下新人。NitroPlus 时代那个笔下诞生过很多“好男人”的中央东口似乎离我们已经很远了，已经不怎么画男性角色的东口在美少女游戏玩家心目中是个什么地位呢？在最近两年由 2ch 网友每月评选的 Galgame 原画师实力鉴定榜上，中央东口始终在下游的 D 和 E 这两个等级间徘徊，而接替他成为 NitroPlus 主力原画师的 Ni θ 则长期名列 A 等级，更往上就是 S 级的几个神画师了，其中包括前几期曾介绍过的桥本タカシ和☆画野朗。

中央东口和 Ni θ 这两个一起加入 NitroPlus 的同期生，一个在上游，一个在下游，颇有些天与地的感觉，2ch 的评选固然有中二的一己之见的成分，但中央东口在美少女游戏原画方面的实力滑坡是毋庸置疑的，大部分玩家都把一部粪作『天使的二挺拳铳』公认为东口原画的最高杰作，一定程度上反映出玩家对 NitroPlus 时期的中央东口的留恋，假设东口没有退社，与老虚一直合作至今会是怎样的光景呢？当然这个假设是不存在的，无论是从 NitroPlus 的体系，还是从美少女游戏公司的发展规律来说都是如此。换个角度来想，一个画师能玩转游戏、漫画、动画、小说和同人这些不同的领域，并且都能做出一些实绩，这样充实的人生试问还有什么不满足的呢？

由于篇幅的关系，NitroPlus 另一位主力原画师 Ni θ，以及新人津路参汰的介绍会放在 C80 扫雷以后的一期专栏里介绍，敬请期待！▲



東方神靈廟

TOUHOU PROJECT TEN DESIRES 人物介绍及相关考据

■文 /franniss ■责编 /JEDI ■美编 / 余小鱼

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
作者：海猫氢弹库
提供：海猫氢弹库
hi.baidu.com/lowlightk

8 月 13 日上午，群众们翘首以盼的『东方神灵庙』正式制品版在 C80 发售。由于传闻本作地位与影响力深远的东方 Project 第 8 弹『东方永夜抄』地位相仿，除一直未停歇跟进东方正作的狂热爱好者外，也引动了一些久远未参与新作尝鲜的老爱好者的回归。

当天，国内知名东方论坛派出了特派人员，采取了买到游戏 CD，与 ZUN 握手，然后马上回家的火速分享的策略，使得今年东方爱好者在 share 上假档都没见有的情况下，就第一时间玩到了真档。与往年相比，今年为网络上直播的 C80 东方粉，似乎不再热衷于传图剧透，而是选择了 niconico 动画上的直播，可见这一分享形式越来越被看重——

神灵庙作品简介

TOUHOU Project

『东方神灵庙』体验版受到日本东北大地震影响，推迟了一段时间最终在网上发布。体验版在当时留下的几个谜题，在正式版内容中都得到了解答。其一，此次异变出现了很多神灵，神灵产生的缘由，以及与『求闻史记』中记载的神灵是否一种东西？原来这些神灵只是欲望的化身，是感应到复活的圣人——丰聪耳神子能够同时倾听十人愿望的能力而聚集，小神灵们为了接近圣德太子而出现，与『求闻史记』中记载的成为神的灵魂并不相同。

其二，本作主角阵容中，魂魄妖梦再次登场，是否会带领一个新的亡灵角色，加入原本寂寞的白玉楼？其实亡灵角色确实存在，不过是古代豪族苏我氏的亡灵，苏我屠自古。想必已经成为丰聪耳神子忠实手下的她，不会愿意去白玉楼被西行寺幽幽子每日调戏的。

在日本东方幻想版，很多东方爱好者认为，『东方神灵庙』正式制品版会在 4 面出现分支。然而大家的预测落空了，实际上没有。不过作为补偿，增添了一首与『东方永夜抄』4 面曲目同样具有速度感的『デザイアドライブ』，并且在 4 面同时出现 2 位 BOSS，相较以前的东方正作的弹幕战斗颇具新颖感。

本作的剧情与势力对幻想乡格局的影响，说大也大，说小也小。本篇的丰聪耳神子是伟人加圣人，妖怪们十分惧怕她，甚至叫来了外援，点燃了反击之狼烟（EX 关卡标题）——不过据灵梦称，妖怪不懂得联合力量，只是一盘散沙，不可能叫来比自己强大的妖怪，万一叫来也可能先打他们自己一头包吧。神主声称本作的 EX 会有“惨烈的死斗”！然而实际上呢……我们一路打过去，只看到一个很有趣的大狸子妖怪在放一些狗啊鸟啊之类的很有趣的新颖弹幕而已，惨烈只是神主的一面之辞罢了，看来看剧情必须看全面才行。丰聪耳神子本人呢，在被灵梦等人教训过后，在幻想乡里开辟了不知位置在哪里的道场继续修炼仙术去了。

本作还有一个颇为新颖的设定，出现了通关后的平行结局。开启条件是先不续关通关 Normal 以上难度，开启 EX 关并通过则会见到神主的友情提示：再次不续关通关 Normal 以上难度，并且在通关时保留有 3 个 Bomb 以上的话，会见到不一样的结局！这些平行结局令人大跌眼镜，不是主角少女们正在修道，就是被修道者洗脑了走在修道的路上。不过，这也并没有深刻影响少女们的信仰，她们坚持不下去又回到了平常的生活中。此外，本作与 Spell Pratice 模式相应的，存在一些附录符卡，本文最后将对这些本篇以外的新增符卡进行赏析——

神灵庙正式版人物设定及考据

TOUHOU Project



霍青娥，4面中BOSS以及BOSS。

种族为邪仙，能力为能够穿越墙壁的能力。邪仙不是指邪恶的仙人，而是指“经过非正常渠道成仙的人”。她做了很多忌讳之事，也没有了却凡尘俗事，因此成为了邪仙。

在神主的设定之中，青娥在年幼时，父亲去修仙扔下她一人不管。在翻阅父亲留下的书后，青娥对道士产生了浓烈兴趣，憧憬着何仙姑，梦想也要变成仙人去见父亲。嫁入名门霍家的八年后，她说了道别结果一睡不起，家人只好将她埋葬。其实青娥用一根竹棒替代了自己，尸解成仙。为了推广道教与展示能力，她去了没有仙人的东边之国——日本，向当时的当权者丰聪耳神子传教，成了神子的师傅。

青娥的角色设定大致如此，对比原型故事我们可以了解这位本作重要人物更多的事情。青娥的原型人物即『聊斋志异・青娥』里的霍青娥，在原著中青娥不但找到了父亲，夫妻二人还成为鸳鸯道侣双双成仙，于世俗间消失。而在神主的设定中，青娥的丈夫霍恒显然没有成仙，青娥手中持有的成亲前的丈夫从道士处获得的穿壁小凿子，这是没能了却的凡尘俗事之一；其二，青娥似乎也没能找到父亲，否则就不会去日本了。道家的正式修炼应当具备四大条件，即“财法侣地”，“财”指金钱智慧，“法”指修炼方法，“侣”是伴侣友人，“地”指修炼环境。这些条件青娥都很难具备，于是在神主的设定中，她走上了邪仙之路。

3面BOSS，宫古芳香是她所复活并操纵的僵尸，负责保护梦殿大祀庙。从剧情对话看，青娥提及自己召唤的芳香吃了很多小神灵，已经今非昔比。在符卡中她用多种法术令芳香复活，可见其法术的侧重点。青娥符卡名中的日文片假名，都音同对应汉字的汉语拼音。神主上一次使用此命名方法是在『东方妖妖梦』中橙的主题曲名里。

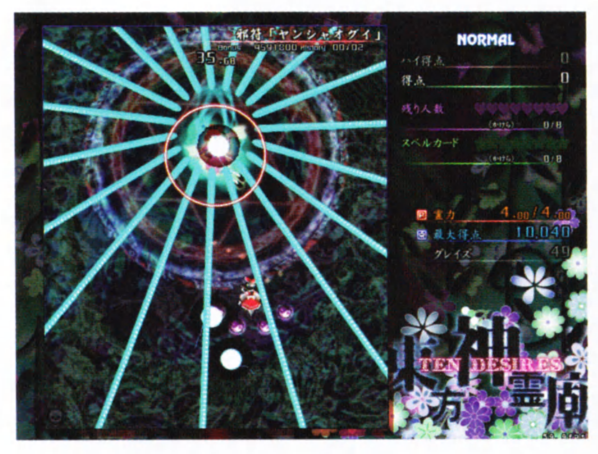
代表符卡

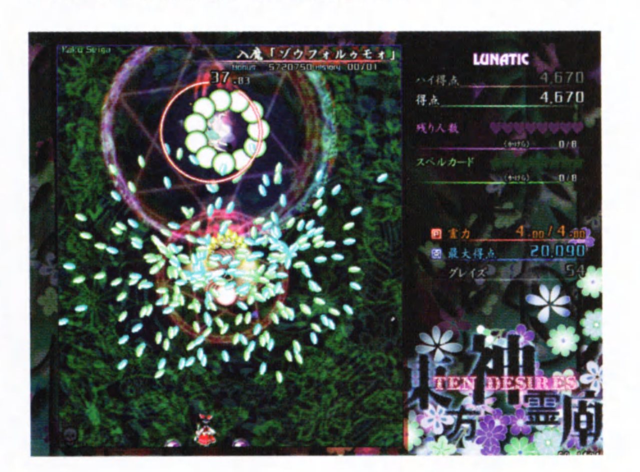
邪符「ヤンシャオグイ」/ 邪符「养小鬼」

“ヤンシャオグイ”音同养小鬼，据说是控灵术的一种，因为有损阴德，所以有功德心的人都不会去练习。小鬼的来源一般是夭折的小孩或胎儿，在死后七日内用符咒镇住魂魄，凭附在柳木上驱使。符卡内容是几个一步一步不停追逐自机的灵体，在霍青娥其它符卡中也有批量出现。

入魔「ゾウフォルゥモォ」/ 入魔「走火入魔」

“ゾウフォルゥモォ”音同走火入魔，原意为练气功不得其法，或是因某些条件未具备等原因，身心等方面产生了不理想的效应叫走火入魔。在所有召唤芳香的符卡中，霍青娥复活芳香的手段，唯一不近身接触芳香，只施展远程法术复活的，就是此符卡。



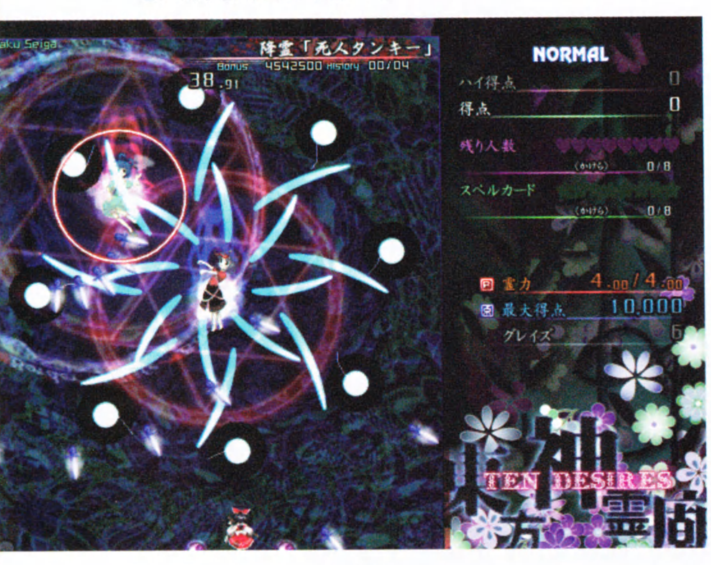




图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：『景～不被遗落的幻想乡』
作者：SOLA 出品：幻想企划 & 音乐盒 提供：里表软妹
http://www.fs-project.com

降霊「死人タンキー」/ 降灵「死人童乩」

“タンキー”音同童乩，这是在台湾仍然流行的残忍降灵术，“乩童”口称神明附体，为信徒排忧解难传达神明旨意，为求信奉，不惜百般自虐以证明自己是神明的代言人。这张符卡的“童乩”以及其高难度版的“通灵”，意指霍青娥召唤宫古芳香迎着主角少女们的火力痛击，毫无痛感般地向前冲。



物部布都，5面BOSS。



种族为自称尸解仙的道士，能力为可以操纵风水的能力。称号与种族呼应，为古代日本的尸解仙。道家认为得道之后可遗弃肉体而仙去，或不留遗体，只假托一物（如衣、杖、剑）遗世而升天，谓之尸解。在丰聪耳神子的角色设定中，布都奉命先神子一步尸解，神子确认布都只是沉睡之后，才放心让自己尸解。在游戏对话中，看到涌向大祀庙的小神灵的布都，意识到神子也即将复活，匆忙赶去接见，对神子极为忠诚。

本作提及的“宗教战争”存在真实原型。事情开端在『日本书纪』中有记载。苏我氏修建佛寺，不久后日本却开始流行大规模疫病。物部氏与苏我氏同是大和时代的豪族，认为佛教导致了疫病，要废除佛法，矛头直指苏我氏。其后两年，两族矛盾逐渐加深，在用明天皇驾崩之后的丁未之乱，苏我氏开始大举讨伐物部氏。圣德太子（丰聪耳神子的原型）向四天王像祈祷，若是能战胜物部氏，必在日本弘扬佛法，物部氏就此灭亡。

物部布都的原型，据传是物部氏的布都姬，在历史上与神主的角色设定最接近的说法是物部守屋的妹妹，苏我马子的妻子，是个令夫弑兄的红颜祸水。角色设定中的“然而，实际上有人在背后穿针引线，便是布都”即暗示布都令兄长守屋死亡，不过史料与游戏设定在本作中可能存在区别。总之布都戏耍了苏我和布都两大豪族，为了帮助神子实现仙道中的长生不老，一同修炼道术，达成愿望。

蘇我屠自古／苏我屠自古，5面中BOSS。



种族为亡灵，能力为能引发雷电的能力。她作为灵体的身份可从足部两个幽灵尾巴看出，苏我屠自古的原型人物可能是苏我马子之女苏我刀自古，名与苏我屠自古同音。照这样解读，她还可能是物部布都的原型人物的女儿，神子原型人物的妃子。不过这是史料中的关系，并非游戏设定中的关系，神主在此做了适度的更改。

神主在设定中提到“屠自古跟布都有过因缘因而拒绝复活成人类，貌似以灵体的样子任由布都摆弄着”以及“布都与屠自古两人的关系并不坏，似乎是相互扶助的关系”，并且在神子的符卡，召唤「豪族乱舞」里揭示两人地位等同。屠自古引发雷电的能力以及布都的名字，令人联想到『日本书记』中记载的建御雷神的佩剑“布都御魂”。



天符「天の磐舟よ天へ昇れ」/ 天符「天之磐舟哟，向天飞升吧」

符卡原型出自物部氏一族的祖神饶速日命。他从高天原降临之时，乘坐的舟变成了石头，并具备了神性，后来被称为“天磐船”。物部氏的磐船神社里供奉着一个船型巨石，就是它了。符卡中的弹幕表现了最普遍的神迹降雨。在低难度下的符卡，天符「雨の磐舟」意义相同。



投皿「物部の八十平瓮」/ 投皿「物部氏的八十平瓮」

符卡表现为扔出很多盘子，速度越来越快，反弹到屏幕边缘化作密集的弹幕。八十平瓮是指祭神时用到的大部分平盘。在『日本书记』中，记载了神武天皇以前年秋九月潜取的天香山埴土，制造八十平瓮祭神，求得了国土的安定。

炎符「桜井寺炎上」/ 炎符「火烧樱井寺」

符卡内涵为废佛派豪族物部氏，放火烧毁苏我氏支持修建的日本最初的佛寺之一——樱井寺的史实。但此举并没有使当时流行的疫病停止，其后樱井寺又一度被赐予了苏我氏。此符卡中的弹幕主体是自上而下代表燃烧的赤色炎弹，烧到中间，出现聚为支柱状的黄色炎弹，代表被焚烧的寺庙主结构。







豊聡耳神子 / 丰聪耳神子，6面BOSS。

种族为圣人，同时也是尸解仙，能力为同时听十人说话的能力。在本作中特有的称号是“圣德道士”，其人物原型圣德太子并没有修道。除圣德太子这个广为人知的名字外，本名为厩户。相传他出生于马房前，故此得名，学术界也有厩户是地名的说法。别名丰聪耳、上宫王，在『日本书记』里也称丰聪耳圣德、丰聪耳法大王、法主王。

圣德太子生活在大和时代，当时有豪族相争。苏我马子灭物部氏，崇峻天皇遭暗杀，苏我氏外孙女丰御食炊屋姬即位为推古天皇，由圣德太子以皇太子之位辅政。圣德太子辅政后即大力进行改革，并遣使入隋、唐学习中国制度。后推行新政，制定冠位十二阶、颁布宪法十七条、采用历法、编修国史、使用天皇名号、兴隆佛教。在『搞笑漫画日和』里可以看到另一个荒诞的圣德太子，可以说这名历史伟人对于读者玩家而言已经相当亲切了。

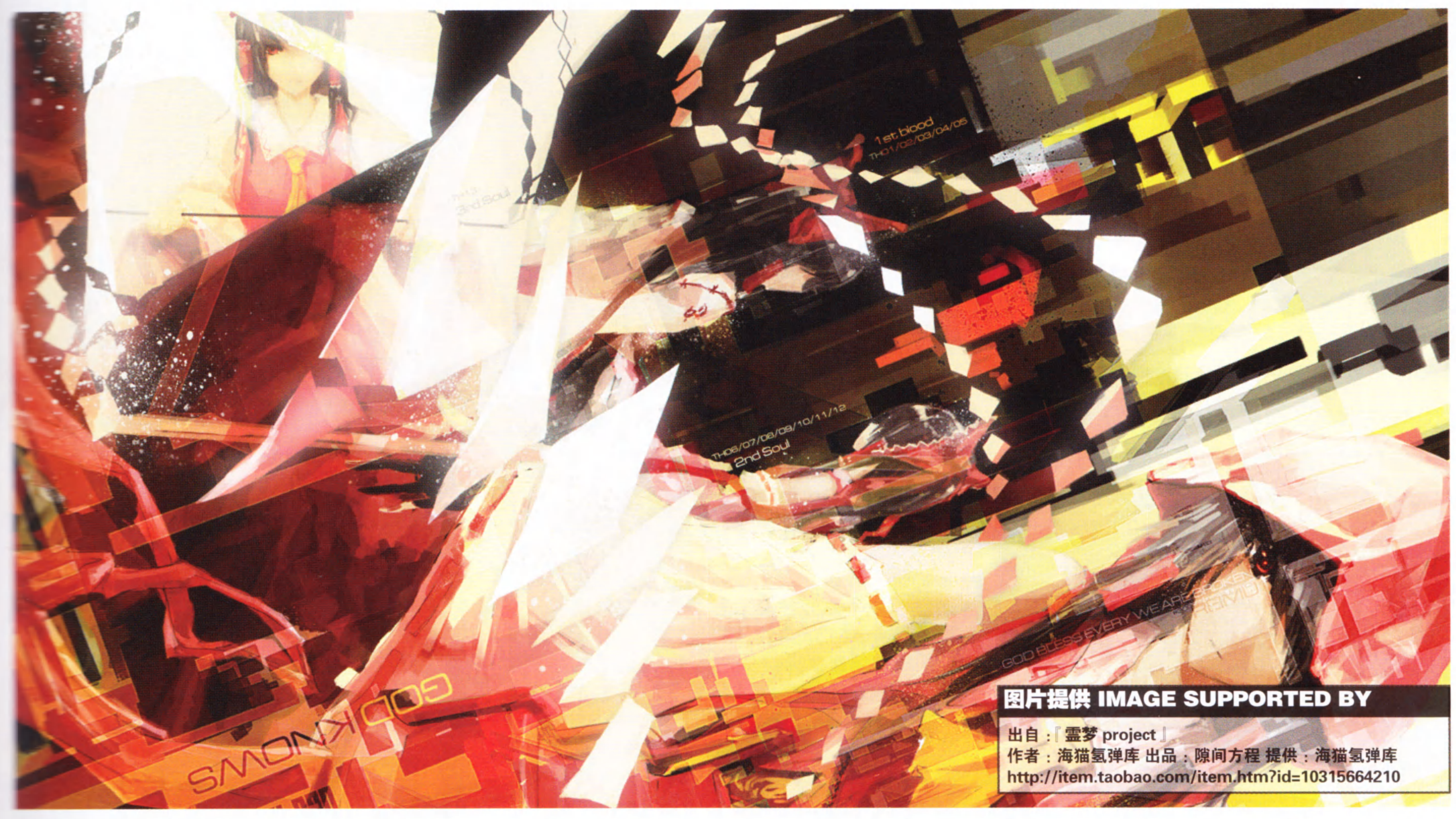
『日本书纪』中已经将此人圣人化，甚至在8世纪圣德太子被推崇为“日本的释迦牟尼”，被人们信仰着。神主在角色设定中，沿用了其圣人的信仰地位，但却将其信仰的宗教用辣手颠覆——身为圣人与天才，神子开始对必将死去的人类的命运不满。察觉到她对长生不灭的潜在需要，来自中国的仙人霍青娥向她推荐了道教。

与青娥的想法不同，丰聪耳神子还注重政治稳定。她采取了这样的做法：表面信仰佛教，以保证国家安定，私下信仰道教，追求长生不老与超人之力，此举对应了历史上兴隆佛教的史实。随后她作为统治者展示了种种神迹，在身体撑不住的时候，通过尸解休眠的方式进入沉睡，神子深信着当佛教衰败之后，就是她复活的日子，世人终究还需要圣人的降临！

显然她过于自信了。佛教没有很快在日本衰落，反而凭借信仰兴盛达千年之久。僧侣们察觉了她的企图，把她封印在灵庙阻止其复活。在早苗线结局以及神子的主题曲『聖徳伝説　～True Administrator』音乐欣赏模式的文字中，

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：『景 ~ 不被遗落的幻想乡』出品：幻想企划 & 音乐盒
作者：kzcjimmy（Fs-Project）提供：里表软妹
http://www.fs-project.com


图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
作者：NorthAbyssor
提供：NorthAbyssor
http://www.pixiv.net/member.php?id=467511



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：「靈梦 project」
作者：海猫氢弹库 出品：隙间方程 提供：海猫氢弹库
http://item.taobao.com/item.htm?id=10315664210

神主提到外界的学者认为“圣德太子是虚构人物”，于是将其邀请进入幻想乡。为了做好这个题材，神主甚至破例首次在游戏 Loading 界面加上了一行免责声明，撇去与史实相关的剧情设定中一切可能惹麻烦的琐碎责任。

代表符卡

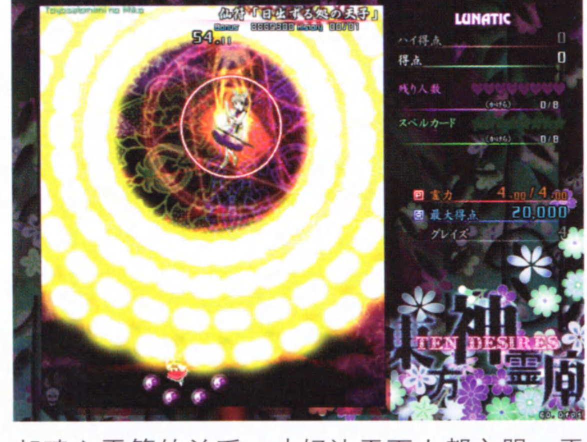
名誉「十二階の冠位」/ 名誉「十二阶之冠位」。

符卡出自圣德太子的改革内容，设立十二级冠位。“冠位十二阶”各以浓淡两色的“紫、青、红、黄、白、黑”六种颜色来代表大小“德、仁、礼、信、义、智”，此举措动摇了一直以来被氏族大家操纵的选官制度。神主的符卡中，弹幕从上自下设计为紫、青、红、黄、白、黑色渐变，有趣的是这些颜色在素材之中早已存在了。



仙符「日出ずる処の天子」/ 仙符「日出之处的天子」。

符卡出自圣德太子为了以天皇为中心建立君主制日本的举措，当时他认为最好与强大邻



邦建立平等的关系，才好让天下人都心服。于是他给隋朝皇帝的国书的第一句就写道：“日出处天子敬白日没处天子书”，隋炀帝接到国书时，虽无法接受，又不便发作，只得默认了中日对等关系。『东方永夜抄』中，上白泽慧音拥有 LastWord 符卡「日出之国的天子」与之同源同意，不过那是从历史的角度书写的符卡。

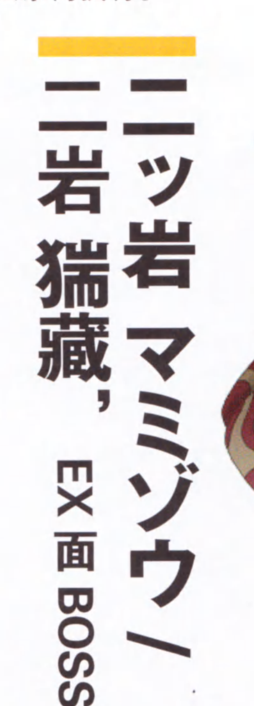
眼光「十七条のレーザー」/ 眼光「十七条的光芒」。

符卡出自圣德太子颁布的“宪法十七条”，十七条的重点，是缓和豪族与皇族之间矛盾



的“以和为贵”、树立天皇权威的“崇君”、令官员服从统治的“公正”，以及统一国家信仰的“尊三宝”，这集中反映了圣德太子的政治思想。在符卡之中，神子弹幕以辐射十七条光线为主体，随后射出充斥屏幕的各色札弹，反映了十七条与各种改革内容有机地在国家内执行。

二ッ岩マミゾウ / 二岩猯藏，EX面 BOSS。



种族为狸妖，能力为能够变化姿态的能力。这位幻想乡外的狸猫妖怪，听到旧友封兽鵺遇到神子复活的危机于是特地赶来了。她头顶一片树叶，戴着眼镜，身后是大大的狸猫尾巴，左手持有账簿，右手提着白底黑字的酒瓶。树叶是狐、狸变化常见的道具，提酒瓶的形象，出自信乐烧的狸猫陶器装饰品“买酒小僧”。

姓名中的“二岩”是指代她的故乡佐渡岛

的地形，角色原型是佐渡市会变化的团三郎狸。团三郎狸、淡路岛的芝右卫门狸以及香川县的屋岛的秃狸，并称日本三大名狸。因此二岩猯藏在对话中提到，她曾经统领日本三分之一的狸猫。角色设定中提及，她与佐渡的人类相处还算融洽，其实原型团三郎狸在当地也是二岩大明神，与人类相处自然没问题。

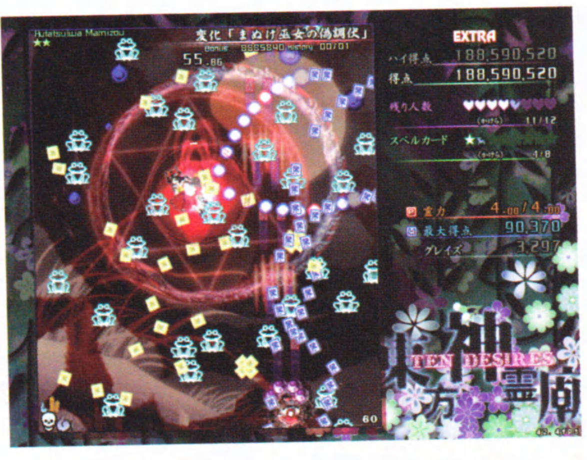
在灵梦的剧情之中，猯藏讲述了自己跨越大海而来，虽然幻想乡主角少女们可能没有见过海，不过，最主要的主角灵梦是见过海的，那是月面没有生物的海——相关文字在神主小说『东方儚月抄』里有记载。

代表符卡



伍番勝負「鳥獣戯画」/ 第五次决胜「鸟兽戏画」

鸟兽戏画是指京都府高山寺代代流传的墨画绘卷，描绘了当时的人们将猴子兔子青蛙等动物拟人化，被称为日本最古老的漫画。猯藏在此符卡中的弹幕，分别为犬形弹、鸟形弹、蛙型弹。若对应鸟兽戏画的话，还少了兔形弹。



不过鸟兽戏画相关的二次设定，自洩矢诹访子使用该图案做背景之后就存在了，兔形被作者们用永远亭的两只兔替代。

变化「まぬけ巫女の偽調伏」/ 变化「魔奴化巫女的伪退治」

继『东方三月精』中，狸猫变化为魔理沙的样子后，正作中又出现了狸猫变的灵梦！符卡名称中的“まぬけ”即魔奴化，是指出现在TAITO社『奇々怪界』游戏系列中的狸猫妖怪，与本作一样会变成巫女的样子进行攻击，且忘记狸猫尾巴没变……旧作『东方怪绮谈』、前作『东方星莲船』与此游戏也有着渊源，前者曲名的名称是自『奇々怪界』标题而来，后者与之关联的是宝船题材。

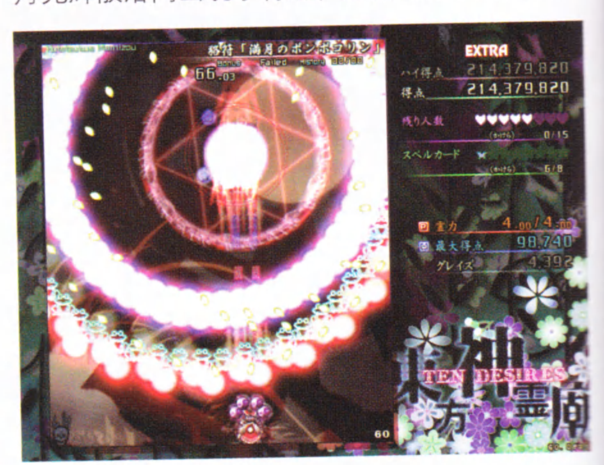
「マミゾウ化弾幕十変化」/「猯藏化弹幕十变化」

这里的十变化是猯藏本体先分出两个分身，再逐步增多到十个猯藏分身共同释放弹幕的时限符卡。猯藏被幻想乡的妖怪请来对抗具备“能同时听十人说话能力”的神子。用这一招十变化，看起来实力算是旗鼓相当了，剩下就看猯藏早早离开屏幕的本体是否也能做出行动了呢。



狢符「満月のポンポコリン」/ 貉符「满月下的鼓舞」

日本童谣『証城寺の狸囃子』的歌词，就有“ポンポコリン”的腹鼓音。此外在佐渡地方，也将狸称为狢，故名貉符。魔理沙在击败猯藏后嘲笑这个最终符卡：“狸猫不过就是狸猫。满月的时候会拿肚子当鼓敲！”弹幕表现上，满月光辉散落间出现了青蛙，据说出自中国传说。



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

作者：X仔 提供：X仔
出品：二次元解放委员会
http://lotd03d.blog.163.com/

全八枚OverDrive 符卡赏析

TOUHOU Project

本作的主题是欲望，同时像『东方永夜抄』一样附录有比登场人物本篇游戏中弹幕攻击更为狂暴的符卡，命名为 OverDrive 符卡。此命名乍看是神主随便起的，其实不然。

OverDrive 符卡的命名，与游戏本篇四面出现、以欲望为题的重要主题曲『デザイアドライブ』（欲望的驱使 /Desire Drive）相互呼应，此曲的旋律在四面表现了富有冲击力的加速感，在游戏结尾的制作班底曲目『デザイアドリーム』（欲望之梦 /Desire Dream）里，则从另一角度展示了浮游感。

OverDrive 符卡可说是每个持有者深层欲望的体现，它们在符卡练习模式中的解锁条件，是要把每个难度下的特定符卡过一遍，并不一定是最终符卡。这个设定颇有值得玩味之处，意为最强的欲望并非表露在外，而是对特定的欲望加以反复刺激，进而失控化、狂暴化地展现出来！这种附录性质的符卡共有八枚，虽然数量稀少，但结合人物、剧情、世界观却能获得一些额外信息。那么，最后为读者奉上的就是——『东方神灵庙』全八枚 OverDrive 符卡赏析。



西行寺幽幽子 桜符「桜吹雪地獄」/ 樱符「樱吹雪地狱」

直接看符卡名，仿佛可以想到游戏一面进行中观赏夜樱的经历，此符卡为 Hard 以上难度才会出现的桜符「西行桜吹雪」的强化版本。

西行寺幽幽子，在『东方妖妖梦』中贵为最终 BOSS，却只担当一面 BOSS。神主在编曲的时候，特意说明她在本作游戏"妖妖梦 + 星莲船"的糅合世界观中，身份仅仅是为主角少女们指点道路的路人甲。因此其主题曲也没有用影响深远的名曲『幽雅に咲かせ、墨染の桜 ～ Border of Life』来混编，而是突出她在本作中的称号"从不困惑的亡灵"的亡灵身份，创作了新曲。

樱符「樱吹雪地狱」模拟了优雅的樱花瓣，如同吹雪般两侧飞舞袭来的情景，比桜符「西行桜吹雪」任何难度下都要纷乱浓烈。在『东方妖妖梦』的背景剧情里，樱花树西行妖是幽幽子渴望收集春度令自己复活的媒介，最终却始终不得满开。从前的欲求不得满足，幽幽子也欣然接受，如称号上表现的一般，已经不再困惑，哪怕西行妖上的樱花开得再浓再烈。



幽谷响子 山彦「ヤマビコの本領発揮エコー」/ 山彦「山彦的本领发挥回音」

响子的弹幕统一的特色就是会根据变动的墙壁反弹。此符卡中，每波始发红色鳞弹幕，是全角度发射，与之前反弹回来的全方向红色大玉会叠加构成一个被回音充满的空间。

幽谷响子的原型是妖怪山彦，源自山中的地势导致声音折射，从而产生成巨大的回响，据说这是妖怪山彦所为，这种现象也被称之为"幽谷响"。在角色设定中，她每听到愉悦的声音都会大声回应，是元气又欢乐的妖怪。但是渐渐这种现象被解释为"声波的反射"，她因此黯然舍弃世俗遁入了命莲寺。

山彦「ロングレンジエコー」/ 山彦「アンプリファイエコー」这两种也都是表现同类回音的弹幕，从符卡命名上看分别是强化了"长距离"与"回音效果增幅"这两方面。而山彦「ヤマビコの本領発揮エコー」却是一个综合体，既强化了距离又强化了效果，令人刮目相看，难怪在早苗线的对话中，早苗误认为响子是真正的僧侣，而不是一个妖怪了，她身为妖怪却充分体现了对修行的渴望。



宫古芳香 毒爪「死なない殺人鬼」/ 毒爪「不会死的杀人鬼」

宫古芳香是霍青娥复生为僵尸的日本古代尸体，她的这个符卡是本篇中毒爪「ポイズンレイズ」/ 毒爪「ポイズンマーダー」的强化夸张版，像杀人鬼一般挥舞毒爪。

宫古芳香的命名原型是日本平安时代前期，擅写汉诗的文学家兼诗人都良香，但游戏中的设定却连关节都无法弯曲，跟都良香就不搭界了。角色设定中，她的主人还说建议她去做柔软体操。柔软体操显然不是指宫古芳香在各难度最后一符中，特色性的吸收蓝色灵回复体力的能力，尽管其体现了补给体力能力的强大，却在关键的恢复关节活动能力上显得不足。

可能因为如此，神主没有将最后的欲符「稼欲霊招来」/ 欲霊「スコアデザイアイーター」作为芳香隐藏 OverDrive 符卡的地方。那么为什么选择毒爪符卡？看画面吧：芳香施展毒爪时，几乎大半屏幕范围，都被划出了曲线爪痕弹道。从中渗漏状射出红、蓝、紫三色苦无弹，这就是一个僵尸能做的体操了。也许恢复关节活动能力，比不死更适合设定中"老式电脑回路"一般的脑瓜去追求呢。

霍青娥 道符「ＴＡＯ胎動　～道～」/ 道符「TAO 胎动 ～道～」

霍青娥的关末符卡，取自各种各样的法术，各种符卡之间最主要又无法直接看出来的区别，在于复活宫古芳香的手法。为了看到这种演出，必须先打爆芳香才行，而不是青娥本体，否则不会出现复活芳香的情景。

霍青娥的修道生涯，在设定中叙述为来自于各种各样的邪法。这张 OverDrive 符卡脱胎于在游戏本篇中最后一符——道符「タオ胎動」。在那张符卡中，芳香的攻击在难度提升的条件下，与青娥的攻击竟然趋于一致，模拟了练成内丹、成仙的过程。内丹即所谓的道胎，符卡中的 TAO 胎。霍青娥的修仙欲望已不消说，她所操控的芳香也步了后尘。

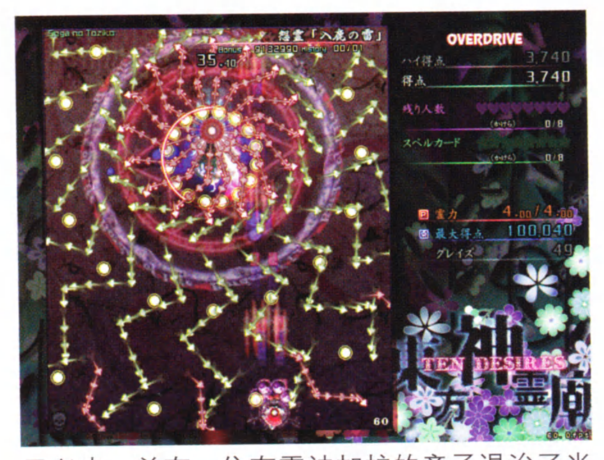
道符「ＴＡＯ胎動　～道～」与其原型道符「タオ胎動」除弹幕激烈程度外的最大区别，是前者中芳香不可能轻易被打爆，她被安置在画面中央青娥的正上。符卡名是个巧妙的双重致敬，「TAO　～道～」是 FC 机种上的软件，"胎动"是弹幕游戏『怒首领蜂大往生』中指代老牌游戏厂商 TAITO 的 BGM。



苏我屠自古 怨霊「入鹿の雷」/ 怨灵「入鹿之雷」

此符卡是雷矢「ガゴウジサイクロン」/ 雷矢「ガゴウジトルネード」的改进版。原本在 Lunatic 难度下，在弹道诡异的黄色雷矢发射间隔，已经出现了红色的雷矢，对主角的生存区域有更严格的约束。OverDrive 符卡里，黄色雷矢落在主角身边时，会左右交替驱赶主角，将生存区域压缩到更小。

苏我屠自古具有引发雷程度的能力，这个典故取自苏我马子建立的日本最初的佛寺——



元兴寺。曾有一位有雷神加护的童子退治了当地的怨灵与鬼，因此得名。“ガゴウジ”有双重意义，写成汉字即为元兴寺，写成假名即为寺院顶上的鬼。

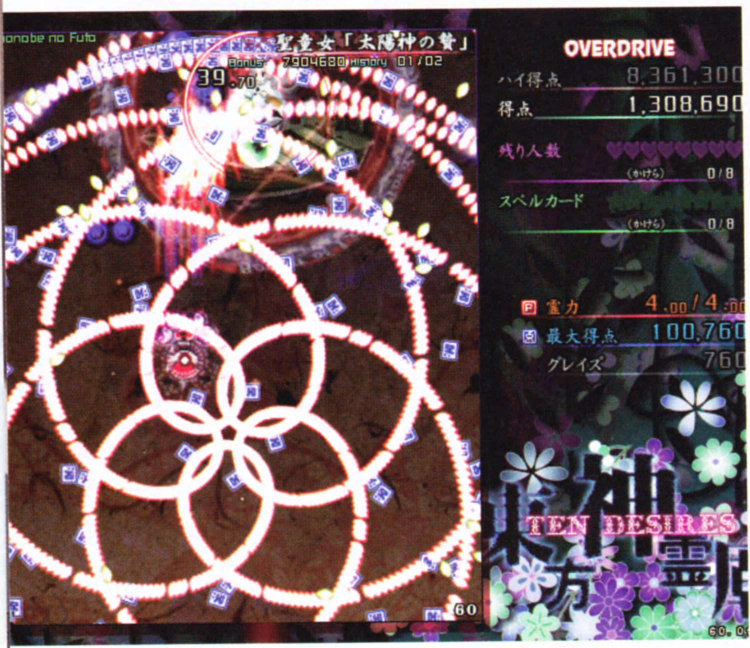
从元兴到入鹿，揭示的是苏我家从失势走向衰亡的过程。史称苏我家因反对平安京迁都却没成功，导致了失去人心以及政治上的没落，元兴寺正是平安京迁都过后修建的。飞鸟时代的苏我入鹿被暗杀，是苏我家衰落的关键转折点，据说当时在暗杀元凶中臣镰足的宅邸发生了落雷，传闻是入鹿的怨灵所为，此符卡表现了复仇之欲。

物部布都聖童女「太陽神の贄」/ 圣童女「太阳神的祭品」。

此符卡的弹幕是聖童女「大物忌正餐」的进阶版本。物部布都乘着物部祖神的天磐船，远处不断旋转的发射点向内发射弹幕，构成动态的美丽花纹图案，将主角封锁其间。符卡体现了她信仰的虔诚。

物部布都符卡中出现的名词大物忌与圣童女，意思可视为等同，是指在伊势神宫外宫向神献上食物的童女。正餐指“夕大御饌”，是深夜时分向神献上食物的仪式。OverDrive 符卡中的太阳神，一般认为并非天照大神，而是其孙饶速日尊（天照国照彦天火明栉饶速日尊），代表物部氏。

神主在聖童女「太陽神の贄」中设计了一个特性：若不射击，则弹幕中太阳神的黄红明快色调不会变化。若布都的血条被打落到最后部分以后，构成旋转花纹的弹幕从一开始的黄色到中途的红色，此时会舍弃所有明快色调，升级到最后的全屏蓝色御札弹，这代表太阳神已经远离此世，布都的奉餐仪式也即将告结。



丰聪耳神子「神霊大宇宙」/「神灵大宇宙」。

该符卡原型是秘宝「斑鳩寺の天球儀」/ 秘宝「聖徳太子のオーパーツ」。秘宝是如何进化为宇宙的？符卡之中弹幕出现与围绕神子旋转的过程具有双重的解读方法。

丰聪耳神子即圣德太子，斑鸠寺，即圣德太子兴建并在其中讲习佛经的同名寺院，“オーパーツ”指“Ooparts”：Out Of Place ARTifactS 的简称，也就是在不应该出现的地方与时代出土的加工品之意，指的是宝物收藏库中的石质地球仪，据传这是日本最古老的地球仪，有力的考证称它是在江户时代之前制造的。

显然在秘宝符卡中，神子弹幕模拟的是地球仪的旋转，即使在 Lunatic 难度下，也只有顺时针旋转的部分。而在 OverDrive 符卡「神霊大宇宙」中，逆时针的神灵光球也出现了。值得一提的是弹幕分布细节，逆时针旋转的神灵光球，比顺时针的速度更慢，分布更为均匀，宛如宇宙的运行。显示出神子在幻想乡中操控为她而来的神灵们，手段更为精妙了。她要操控越来越多的神灵去做什么呢？



二岩猯藏「ワイルド カーペット」/「野生的地毯」。

该符卡是七番勝負「野生の離島」的升级混乱版。在该 OverDrive 符卡中，弹幕构成的画面好像交织成了地毯图案一般。使玩家在鸟兽中疲于躲避，不得安宁。



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：『东方占星祭』
作者：obiwan 出品：萌姬联盟 提供：紫夏
www.oymoe.com

二岩猯藏，在这两个弹幕中，都将一般弹幕变化为兽类以及鸟类，追逐不止。符卡中的离岛，是指剧情中猯藏的住所，面积仅次于本州岛、北海道岛、九州岛、四国岛和冲绳岛的日本第六大岛“佐渡岛”。据说二十年代起，人们认为日本的朱鹮已不存在，但后来又发现少量残存于佐渡岛和能登半岛的个体。2003年10月10日，日本最后一尾朱鹮“金”死亡，日产朱鹮至此在日本完全灭绝。弹幕中的情景，可以看成是将近灭绝的朱鹮被肉食兽类赶杀的情形。

早在『东方香霖堂』中，就有过美丽的朱鹮大量迁入幻想乡的叙述，原因是外界朱鹮大量消失，魔理沙还捉到一只抱到香霖堂准备做火锅。猯藏在本作剧情中是被幻想乡内的妖怪叫来的，弹幕表现的是幻想乡外的捕猎情景，若看到幻想乡的朱鹮可能会惊讶吧。



结语

TOUHOU Project

『东方神灵庙』正式制品版盛宴，暂且告一段落。作品中部分隐藏的细节与趣味点，今后还会引动人们的探索热情。诚如 Music Room 中所言，本作世界观是“妖妖梦 + 星莲船”，明确宏观联系起两个既有的东方正作，这是首次。『东方妖妖梦』中的中国风冥界之门，在本作背景上的大祀庙之门再现了，还有清晰可见的汉字对联，令人感到亲切。『东方星莲船』中，从非神灵角度阐述的信仰，在本作中继续得以探讨。兴盛的信仰导致伟人被历史遗忘，令人感叹。适宜的难度，EX 关卡与平行结局体现了不过不失的颠覆性，让人倍感欢乐。

本作的人物设定，是近年来最为肆意创作的一次。神主在附带文档提及，正式制品版的游戏测试人员反映，有很多不知道谁会马上喜欢的人物，不过他并不在意。音乐方面，沿袭了近几个作品的趋势，淡化了单独欣赏的效果，更加融入关卡背景，大部分音乐分“通常”与“灵界”两个版本，可无缝切换。爱好者自制的即时切换欣赏的软件已经在网络流行。

神主鼓励爱好者们，先进行实际游戏，再找优秀二次同人音乐听，方能享受东方音乐的最大乐趣。新的场景设计每个都能看到突破：高速前行在闪烁流光的洞窟、盘旋飞行在地下三重塔周身的惊雷之斗，神秘深邃的梦殿大祀庙内部空间，都能给玩者留下深刻印象，让人愈加的期待下一部作品。▲

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：『⑨的躲猫屋·红魔城之夜』
作者：Weir 出品：正经同人 提供：YUGi
www.doujin-battle.com


花
の花
花
花
あの花



十年后 你会否仍记得那朵花？

■文/奈緒考拉 ■责编/秋叶 JEDI ■美编/晗酱

2011 年 7 月初，『我们仍未知道那天所看见的花的名字（下称“那朵花”）』VOL.1 BD/DVD 以 3.8 万的成绩，登上了一周动画销量的冠军宝座。虽然在销量上无法与 1 月番的『魔法少女小圆』相媲美，但依然坐稳了 4 月番的第一名。

在“那朵花”开播之前，恐怕没人曾想过它会这么受欢迎。在宣传阶段，“那朵花”给人的感觉，只是清新治愈，而且比较平淡；在 4 月新番里，最少第一印象看来毫不显眼。官网上的介绍也很简单——

“从前很亲昵的六个好友，在上了高中之后不知不觉间距离拉远了。变成了家里蹲的“仁碳”（仁太）；外表像潮流少女的“anaru”；进入了升学高中的“雪集”和“鹤子”；不上高中到处旅行的“波波”；最后，还有从小学时代起一直没改变的少女“menma”。

某天，menma 对仁太说“请帮我实现愿望吧”；仁太虽然困惑，但还是努力寻找实现 menma 愿望的方法。

为了 menma 的愿望，在各自领域中生活的童年玩伴，开始再次结集起来……”

这种纯朴的介绍，对这个世代的动画宅来说，无疑太过清淡。唯一的亮点可能只有在晴夏的背景之中，赤脚走在大桥栏杆上的银发少女。谁也没有想到，这部在三个月后被称为神作、产生了大批“挺花派”和“倒花派”的动画“那朵花”，当时竟然是这么的不起眼——

那朵花的前世今生

虽有传闻在“那朵花”开播之前已经有同样名字的小说，但事实上，那只不过是“那朵花”的剧本担当冈田麿里在月刊『DA VINCI』刊载的剧情小说。小说由三月开始连载，剧情发展跟动画一致，可想而知是为动画开播而做的宣传。至于“那朵花”的原作，直到今天都只标示“超和平 Busters”这个剧中名词，一般相信其实指代动画制作组本身。

原创动画在开播之前，既不像改编番那样有原作粉和原作黑的炒热，又不能透露太多剧情，所以备受冷落可说是理所当然。不过，“那朵花”并不至于完全是只黑马，至少，它出身优良。

制作公司为 Aniplex 旗下的 A-1 Pictures，监制是长井龙雪，剧本担当是冈田麿里，人设和作画总监是田中将贺，班底跟 2008 年的热门动画『TIGER×DRAGON！（虎与龙）』一模一样，可算是系出同门，血统纯正。长井龙雪除了『虎与龙』之外，还监制过『蜂蜜与四叶草 II』和『科学超电磁炮』等人气作品，这是他首次担任原创动画监制，本身已经能凝聚一定的关注度；而“那朵花”的宣传稿也抓紧了“虎与龙”原班人马制作为卖点展开宣传，多少弥补了过于朴素的不足。



另一方面，“那朵花”声优阵容比起同季其它新番，也多少有点新意。

仁太的声优入野自由，曾出演『TSUBASA 翼』的小狼；雪集的声优樱井孝宏，在『反叛的鲁鲁修』演过朱雀，也在『纯情罗曼史』演过美咲；饰演鹤子的早见沙织，是『LOVEPLUS+』里的爱花；波波的声优近藤孝行，则担任过『网球王子』的大石和『狂乱家族日记』的凰火；而 anaru 的声优户松遥的名气更不用多说，她近年主演包括『TO LOVE』在内的多部动画，又是 Sphere 的成员，由她主唱的『かんなぎ』主题曲“motto☆派手にね！”更是早年大热的动漫名曲。令人意外的却是，在主力声优当中，担任主角 menma 的茅野爱衣居然是 2010 年刚刚出道的新人。这样的编排，令“那朵花”的一切变得更加扑朔迷离。

超 平 和 バス ター ズ

朴素却不寻常的主题

4月14日，“那朵花”在深夜开播。

本来许多观众对“那朵花”并没有太大期待，毕竟从已有的讯息看来，“那朵花”只不过是描写乡下小镇里友情的故事。于是，大家只是抱着看轻松治愈番的心情，冲着制作班底的名声或者自己喜欢的声优而去，没想到，第一集的剧本马上就打破了观众的预期，产生了落差巨大的冲击。

故事刚开场，当menma拼命地缠着仁太卖萌、撒娇、敲打之际，男主角仁太对她不理不睬的态度明显不寻常，并不像普通傲娇那么简单。然后镜头一转，仁太的爸爸对menma没有反应，而厨柜的玻璃上也映不出menma的身影。

来到这里，观众当然感觉到了——这根本不是什么轻松的治愈番，那个在宣传画里



一直笑得很快乐、样子看起来轻松活泼的女主角menma，居然早已去世，而现在出现的，却是她的幽灵……

从画风到设定，整个故事都呈现出非常质朴现实的面貌。无论是背景、地域设定、人物风格、人物设定、甚至连小道具都非常具体，如此现实主义的作品，一开场突然就出现一个幽灵，令所有在事前关注过这动画的人都大跌眼镜、措手不及。

虽然仁太说“我绝对有病！这肯定是



压力太大，加上心灵创伤，在炎夏形成的实体……”这种话来意图误导观众，但群众的眼睛何其雪亮，光是看到anaru在menma扑上来时说了肩膀重这句话，就已经知道menma绝对是幽灵。

对此，监制长井龙雪落落大方地解释：

“正因为menma是幽灵这样不寻常的角色，所以才要把背景处理得更有现实感。我并不否定menma的存在，但这个故事本来就不是『死者的故事』。我更希望它是『仍在生

者的故事』。从最开始我就想，即使有menma这个幽灵角色存在，这故事也不会顺理成章地变成幻想故事，反而应该是生者得以成长的故事。为了表现这一点，我才把周边的东西按照生者的步伐来调节。”

剧本担当冈田麿里一直强调，故事的主题是“童年时关系很好的朋友，上高中之后竟变得疏远”这种很俗套的友情梗。不过，选用怎样的手法去表现主题，才是决定作品高低的关键。让menma的愿望来结集已经各散东西的儿时好友；以女主角的幽灵把故事中各人的精神面貌勾勒出来；用小学生似的纯真微笑去解开朋友们的黑历史和心结——这就是“那朵花”的治愈方式。光是这个选题和表达手法，已经决定了“那朵花”跟其它同季新番的根本差异。

见微知着的画面表现

“那朵花”另外一个与众不同的地方，在于人物设定。如上所述，光从介绍看，“那朵花”的人物异常平淡，根本没有半点显眼的属性，但这全是制作人员刻意为之。如监制长井龙雪是这样评价的：

“我一开始就不打算在人物身上加什么属性。如果做改编动画，必须要依照原作而行，但这次没有那种限制。我认为动画角色的个性并不需要一开始就决定好，在第一话表现出全部角色个性这种事，也不是特别重要。反而希望在故事进行中，通过不同的镜头，让观众去思考人物到底是怎样的。”

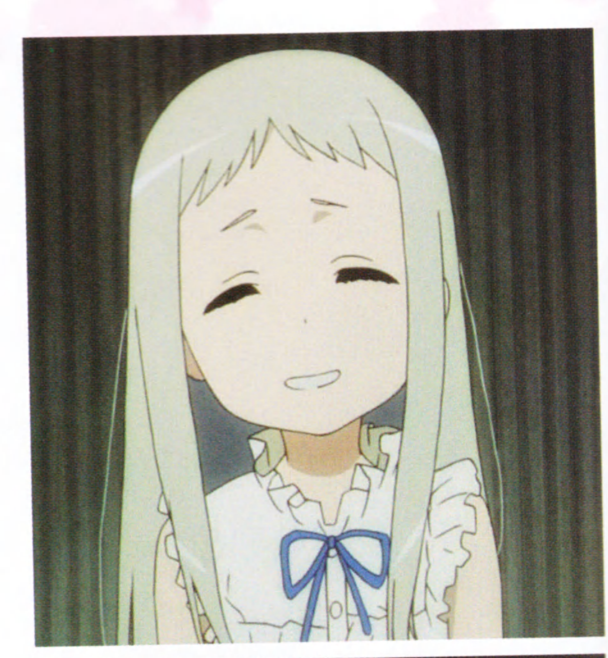
说到底，长井在“那朵花”的制作当中，非常重视真实感。各个角色的个性和心事，也复杂得微妙，不能用言语细说，更不可能以属性简单地分类。

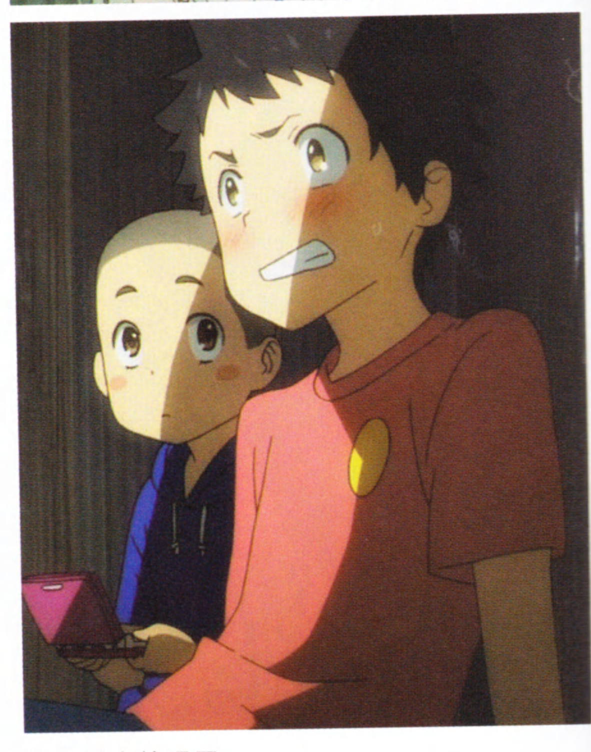
长井认为，表里如一的角色没有魅力。所以，人设田中将贺也充分利用画面去处理角色的特质。“绘画可以很暧昧，根据手法的不同而产生不同的效果，真实地去画会很有真实感，反之亦然。用大量的画去把差异表现出来的话，自然会演绎出非一般的魅力。”

因此，无论故事的人物个性和人物关系，都是通过无数画面细节去表达。

在动画当中，这样的例子不胜枚举。anaru游戏机后面那张撕了又贴好的贴纸；雪集打开衣柜抚摸衣服的小动作；鹤子小心奕奕把陈旧的花发卡夹在自己头发上……而最令人难忘的，当数在众人回忆当中无法忘怀的，menma死前那个复杂的微笑。

当小正太仁太涨红着脸，在大家的面前说“谁会喜欢这丑八怪啊！”时，menma先是一愣，然后既难过又茫然地移开视线，这是她的直接反应；没想到，仅仅一秒之后，她便嘻嘻地对着仁太微笑。虽然那个笑容还是非常尴尬，但却清楚表达了她想缓解大家的紧张气氛。明明自己被说成是丑八怪了，还是只想着大家的事，menma这个女孩的个性清晰而立体地展现在观众的眼里。







看到menma的微笑，雪集明显地摆在脸上的不忿，鹤子装作不经意地瞄向雪集的眼神，anaru退缩而悔恨的皱眉，仁太扭头逃跑……只用了寥寥几个镜头，就把这几个小孩的心事描写得淋漓尽致。这种含蓄的细节，这种精致的暧昧，既是“那朵花”的精髓，亦是“那朵花”的魅力所在。



必杀技的催泪弹音乐

令"那朵心"深入观众内心的另一个功臣是它的音乐，尤其是它的 ED "secret base ~君がくれたもの~"。监制长井龙雪也承认，这首在每一集都算准时间出现、每每能把观众心情推到最高点的 ED，有"必杀技"的效果。

有趣的地方是，这首彷佛为了"那朵花"的剧情量身定制的"必杀技"，原来是一首翻唱歌曲。这首歌的原唱者，是已于 2005 年解散的女子组合 ZONE。由于这歌曾经在 2008 年的改编动画『今天的五年二班』被小林优、本多莉子、阿澄佳奈等翻唱过，所以往往被误会为『今天的五年二班』的 ED；然而事实上，它却是电视剧『孩子们的战争 3』的主题曲，还曾经在 Oricon 的周间排行榜夺得第 2 位的佳绩。

最值得玩味的地方是，这首歌当初面世的时间，整整是十年前的八月；而今年的翻唱版本推出专辑后，依然取得 Oricon 的周间排行榜夺得第 10 位，以动画的角色歌曲来说，可谓成绩出众。十年前的原装版本跟"那朵花"ED 版本比较，阳刚味较重、也比较活泼；相比之下，由 estlabo 的とく重新编曲之后，"secret base ~君がくれたもの~（10 years after Ver.）"曲子的感觉更轻柔、更感伤，更切合"那朵花"那微微忧伤的主题。而音响监督明田川仁的巧妙运用，更令音乐和剧情水乳交融，把观众完全投入"那朵花"的情感世界当中。



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：『枯れない花』
作者：JaneMere 出品：右手定则 提供：小劲
http://rhr-works.com

超和平 Busters

めんま
本間芽衣子
HONMA MEIKO

天真无邪的幽灵女主角

在"那朵花"六个童年玩伴里，menma 肯定是最单纯的角色，无论表面还是内在。人设田中将贺这样评价这个角色："menma 的容姿虽然是已经成长的状态，但她的内在却还是小孩子。把这一点全面地压缩表现的话，menma 的幼稚就会变得很显眼。"

menma 的外表看来比她去世的那年发育了少许，但跟 anaru 和鹤子站在一起时，却更像是初中生。更明显的是她的个性，无论在思想上还是行为上，确实跟其它五人有很大的差距。喜欢缠人，说话重复，尾音拖长，跳上栏杆走路，喜欢一边走路一边唱歌……这些小动作，怎么看都更像小孩子的行为。

不过，menma 从小就是这样的女孩。无论在谁的记忆中，她总是灿烂地笑着，开朗地呼唤着大家，快乐得彷佛没有心事。然而在活泼开朗的背后，她却总是考虑着众人的事，为了让大家都开心，彷佛就是她的一切。即使只是一个小学生，即使她得知朋友们准备公开逼问仁太对自己的感觉，她还是爽朗地笑着说："可是，我喜欢大家啊。"淡定地面对一切。监制长井龙雪说她"表面上天真无邪，却意外地是个非常考虑别人的角色"。

不管怎样，menma 的无机心显而易见。高兴时笑，悲伤时哭，一切都单纯而直接。她的天真是理所当然的。且不管她死时几岁，她比其它五位童年玩伴更幸运的地方在于，她没有经历过朋友死亡的创伤，还能坦率地说出"想跟大家一直做朋友，看到大家在一起就很开心"这种话。死去的人比活着的人更幸福，虽然失去了未来，但记忆中却只留有快乐的回忆，免却了悲痛与创伤。

这么纯真简单的女孩最令我们猜不透的，却是她的幽灵突然出现的原因，还有她的愿望。由于 menma 本人很天然，她自己也说不清自己的由来，只能让唯一能看见她的仁太去慢慢尝试、慢慢寻找。

以"menma 的愿望"为借口，让家里蹲仁太走出家门跟别人交往，跟疏远了的童年好友重归于好——这就是 menma 出现的原因吗？

宿海仁太 じんたん
ADOMI JINTA



以逃避来保护自己的退缩男

谁都无法否认，在“那朵花”这个描写友情的故事中，menma之死在各人心中留下的心灵创伤，是故事里最重要的主题。留下来的五人，各自有各自的心事，各自有各自的郁结，各自深陷在各自的阴影中无法自拔。

在那五人当中，仁太的变化是最显眼的。小时候既会读书，运动能力又强，一直都处于六个童年玩伴里的中心位置。小学时自信满满的仁太高举着拳头，跑到秘密基地中大叫“我们是超和平 busters！”这么傻气的话时，玩伴们居然一呼百应，还推举仁太做领袖。小时候的仁太，总是光彩照人，充满魅力和凝聚力，吸引着众人的目光。然而，就在menma去世后，一切都改变了。

对于menma的死，仁太心存悔疚。他永远忘不了当天在秘密基地，自己对menma说“谁会喜欢这丑八怪啊！”之后，menma那个微妙的微笑。当时，他逃跑了，想等明天再道歉，没料到，那个明天永远不会来，而那个微笑却一遍又一遍，不断地如梦魇般在他心中重现。

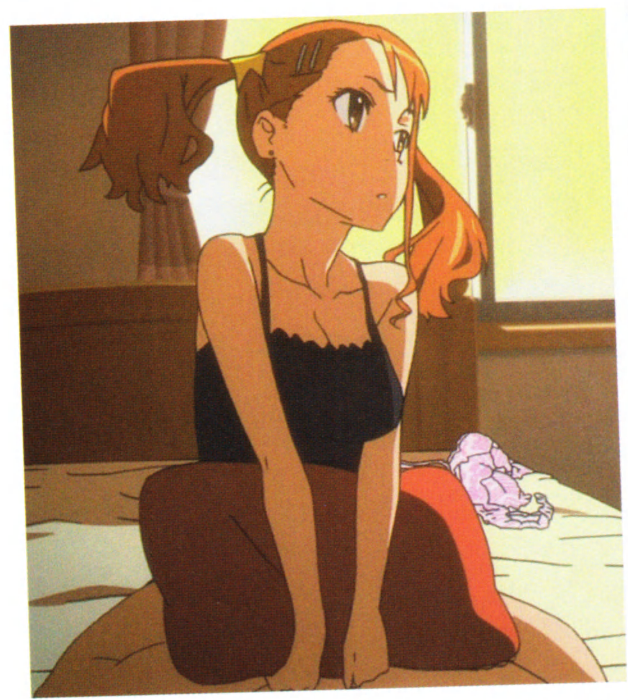
如果我不是那种态度，如果我没有说那种话，如果我没有逃跑，menma就不会死——这样的想法，始终缠绕在仁太心头。就从那时起，仁太的时间凝固住了。虽然身体一天天长大，但他的心灵却没有同时成长。他无法接受这个残酷的现实，这个menma跟妈妈都已经不在的世界。他渴望时光能够停留在童年，大家都还围在自己身边的那时候。他的家里，始终高悬着小时候几张奖状，彷佛是仁太记忆中光辉年代的唯一凭证。

我们不知道仁太当中的几年到底怎样渡过，只可以肯定，他并非从品学兼优的好孩子，突然就变成废柴家里蹲。害死了童年好友的



悔疚，无法拯救自己母亲的无力感，一点一点地蚕食着他的心灵。当他考试失败，无法跟雪集和鹤子一样考进升学高中，反而去了他眼中的垃圾高中时，他对自己的否定达至最高点。

该怎样接受，这个令人讨厌的现实？他拒绝了眼前这一切，不愿意承认这个世界，只能躲在自己的房间里，不断浸淫在虚假的游戏世界中逃避现实。越是逃，越是怕，假如在那个高中的夏天，menma没有出现的话，也许他的一辈子，只能藏身在自己的房间里，回忆的阴影中渡过。



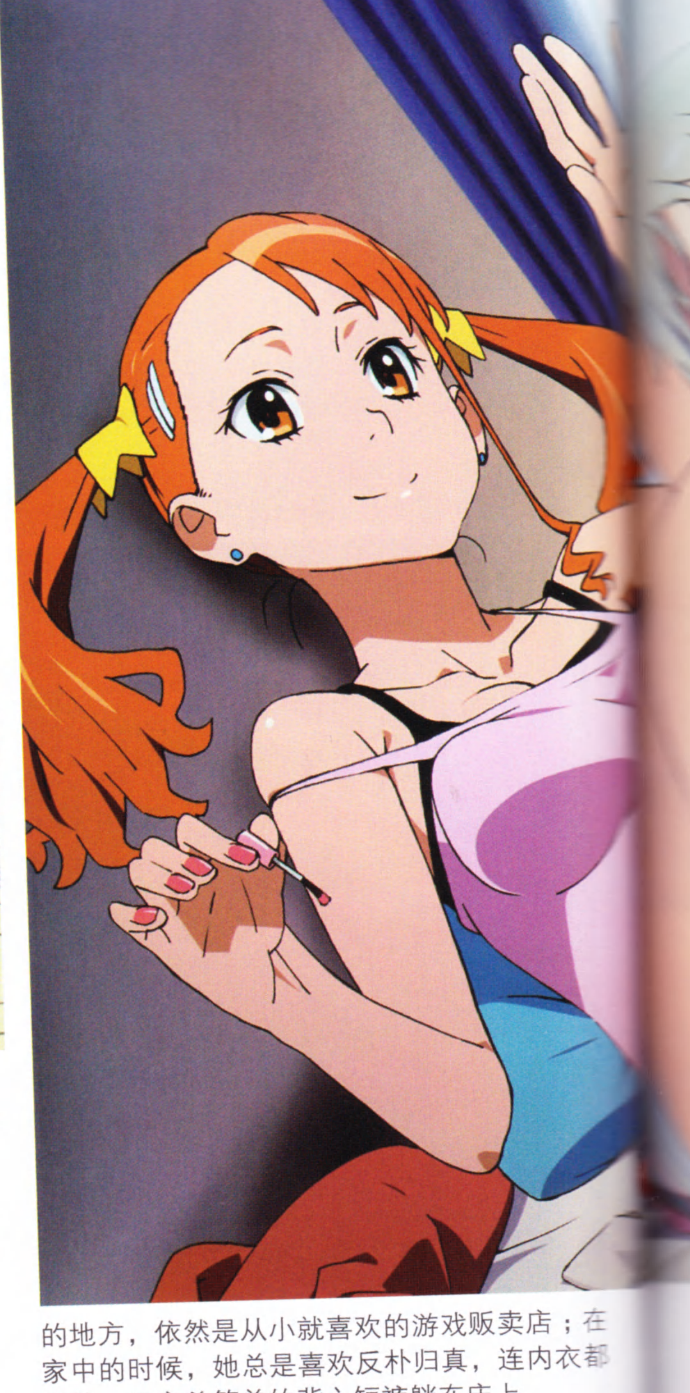
安城鳴子 あなる
ANJYO NARUKO



随波逐流的纯情少女

anaru的外型非常醒目，橘色的双马尾加上巨乳和短裙，可爱性感的亮色系服装打扮，几乎不离手的对折手机，各种各样精致的小饰物，从表面看来完全就是一个漂亮活泼、注重潮流打扮的女高中生。连仁太也以为，她已经完全不是自己认识的anaru了。

然而，仔细留意一下她跟同班两个女同学相处的情境，总觉得格格不入。从她的眼神和小动作当中，明显地表达出她并不享受这种生活方式。尽管她的外表看起来很入时很会打扮，实际上这一切却是高中才开始的。她选择打工



的地方，依然是从小就喜欢的游戏贩卖店；在家中的时候，她总是喜欢反朴归真，连内衣都脱掉，只穿着简单的背心短裤躺在床上。

监制长井龙雪是这样解读的：

“她被设定成在家里是no-bra派啊！即使她外表很会打扮，事实上却是等着别人注意的类型呢。再怎么说她是高中才开始这样打扮，心里还在噗通噗通的那种人。”

剧本担当冈田麿里则说：

“虽然想把她写成潮流女生，但看了她的外型，也许因为前几话已经出了的关系，一看就觉得她是好女孩啊。即使仁太和雪集不说‘那家伙是处女’，但其实光看她的样子，根本不用特地拿出来说也知道啊。”

表里不一，是“那朵花”所有人物的特征，亦是他们的魅力所在，anaru当然也不例外。尽管外表已经进化得这么漂亮诱人，她的内心依然是那个胆小怕事、缺乏自信的女孩。讨厌自己的天生曲发和眼镜，总是觉得自己不好看，只能沉迷在漫画和游戏当中，不敢表达自己的心情，anaru一直都是那样普通的女孩。

小时候的她，虽然暗恋仁太，但是仁太跟menma最要好的事，任谁都看得出来。因此，anaru对menma的感觉非常复杂。一方面，她因为妒忌而讨厌menma，希望自己能取代menma的位置；另一方面，她亦因为羡慕而



总是不经意地模仿着她。然而，即使 anaru 的心情再怎么复杂，menma 却始终彷佛毫无知觉地，努力向 anaru 示好。所以，anaru 根本无法恨她。

如果当时我没有问仁太到底是不是喜欢 menma，她就不会死——长大后的 anaru，总是在怪责自己。当年天真地以为 menma 不在了，自己就能成为跟仁太最亲近的人，结果，彼此之间的距离却越来越远。anaru 为了自己小时候的肮脏想法深感罪疚，一直在怪责自己。她的房间里，一直摆着小时候六人的合照。她当然更放不下，从小一直喜欢的仁太。升上高中，仁太跟自己进了同一所高中，anaru 暗自高兴，希望仁太能注意到自己。没想到，仁太只去了几天学校，就逃学整整一学期成为家里蹲。anaru 不知下了多大决心才有勇气亲自去给他送笔记，却在仁太傲娇的反应下，也反射性地傲娇响应。

失去了 menma 的 anaru，没有了模仿的目标。虽然找了身边的同学来作为模仿对象，但她的笑容，却总是拘束得彷佛在勉强自己。正如仁太忘不了 menma，anaru 也忘不了仁太。menma 已经死了，仁太的恋情注定悲剧；仁太永远忘不了 menma，所以，anaru 早知道，自己的爱也不会有结果，只能在心底里怀念，和惋惜。

松雪集 ゆきあつ
MATSUYUKI ATSUMU

扭曲演绎深情的女装男

雪集肯定是整个故事里最受争议的角色。刚出场时，他冷静、帅气、聪明，几乎是完美的酷哥形象。然而，到了第四、五集，关于他的一切被彻底逆转。他的女装造型无疑是冲击性的，无论在剧情里，还是在观众之间。从第四集放映结束之后，在网上大量涌现的女装雪集图；还有放映完结之后官网举办的服装投票里，女装版雪集的超高票数，都可以力证他到底有多受注目。

但雪集当然不是一个变态，最少，并不是一个单纯的变态。以仁太和 menma 为中心的六人关系当中，雪集跟 anaru 是相对的角色。anaru 喜欢仁太，而雪集则迷恋着 menma；anaru 既妒忌又喜欢着 menma，而雪集对仁太，却是非常清晰的恨意。

从长大了之后的样子可以看得出，小时候的雪集应该各方面都很出色，但是，在六人里，仁太却总是把他的光芒完全盖过，把他的风头抢掉。当仁太在前面当领袖时，雪集只能默默地跟在后面；当仁太抓到独角仙而受到众人欢呼时，同样抓到独角仙的雪集却乏人问津，躲在一边郁郁寡欢。

他知道，menma 根本不可能注意到他。于是，当天在 anaru 逼使仁太说出“谁会喜欢这丑八怪啊！”之后，他察觉到这是个好机会，马上追上前去向 menma 表白。没想到，menma 却马上道歉，说要去找仁太就匆匆跑掉。

在 menma 心里，自己永远都比不上仁太。雪集很痛苦，但更令他痛苦的是，跑掉的 menma 从此离开了活着的他们。他无法忘记 menma，无法忘记 menma 的死，更无法把 menma 跟自己的生命分离，他一直相信，是自己的表白令 menma 惊慌失措，以致发生意外。他希望能得到 menma 的原谅，更想得到 menma 的爱，然而，menma 的幽灵却没有出现在他的面前。

从鹤子的回忆中可见，雪集购买白色蝴蝶结连衣裙的时间是初中，是在 menma 的幽灵出现之前。也就是说，他对 menma 的感情一直藏在衣柜里，从来没有减退过。一次又一次的当众表白，一次又一次的落泪，雪集从来不掩饰 menma 在自己心中的位置。但是，促使他把自己变成 menma 的，却是对仁太的无限嫉妒。明明是自己害死 menma，明明是自己最爱 menma，为什么 menma 的幽灵却只在仁太眼前出现？无论生前还是死后，她都没有把自己放在心里。

当仁太在自己面前反反复覆地提起 menma 的名字，雪集一边骂他没出息，一边却燃起了不服输的心。明明自己在各方面都已经变得很出色，明明早就超越了仁太，但为什么在 menma 的事情上，自己永远是败者？为什么 menma 只属于仁太一个人？——于是，雪集戴上了假发，穿上了白色连衣裙，处理掉脚毛，病态地制造出只属于自己的、仁太无法分享的 menma。



鶴見知利子 つるこ
TSURUMI CHIRIKO



以冷漠薄情作伪装的自卑少女

在故事初期，鹤子是一个非常不起眼的人物。她每次出现，都是跟在雪集旁边；而她说的话，也总是围绕着雪集。即使她的腹黑发言总能一针见血地点出雪集的状况，即使以尖酸的言词揭穿雪集女装的真相，她给人的感觉，始终只是雪集的附属品。然而，她对雪集的感情，却不像 anaru 对仁太那么简单直接。

鹤子对雪集的感觉，实在一言难尽。她捡起了被雪集丢弃的发卡，珍而重之地藏了这么多年，应该是非常喜欢雪集才对；但当雪集邀她约会，她又会拒绝。她与雪集之间，始终保持着微妙的距离感。这个少女心里在想着什么，谁都不知道，直至最后 anaru 在众人面前爆出她喜欢雪集的心事。



雪集到底有多喜欢 menma，鹤子比谁都更清楚。正因为一直都凝望着雪集，她知道在雪集心里，自己无论如何都比不上 menma。她甚至不羡慕 menma，也不敢奢望雪集能注意到自己，她的愿望很微小，只想要取代 anaru。因为分别喜欢仁太和 menma，雪集跟 anaru 站在同一战线，彼此彷佛交心的战友关系，比起其余众人来得亲密。即使那两人心中只有仁太和 menma，在鹤子眼中，anaru 跟雪集却总是快乐地待在一起。

无法得到雪集的爱也没关系，只要能像 anaru 那样，留在雪集身边，成为最理解他的人就够了——在故事开始时，鹤子无疑已经成功了。她跟雪集考进了同一所学校，以学年第四的优秀成绩追随着学年第二的他，最终成为别人眼中跟雪集出双入对的一对儿，宛如当年自己目光所跟随着的雪集和 anaru。然而，当雪集让她陪着挑选送给虚假女朋友的礼物时，她的心里肯定不好受。一旦登上 anaru 那个位置，她才知道，雪集的视线始终在凝视远方的幻影。

也许她能满足于这个状况，也许她忍耐得很痛苦，无论如何，当仁太以“menma 的愿望”再次把五人结集起来之后，鹤子终于明白自己的努力始终比不上跟雪集同病相怜的 anaru，自己这个代替品的位置，将要保不住了。

久川鉄道 ぽっぽ
HISAKAWA TETSUDOU



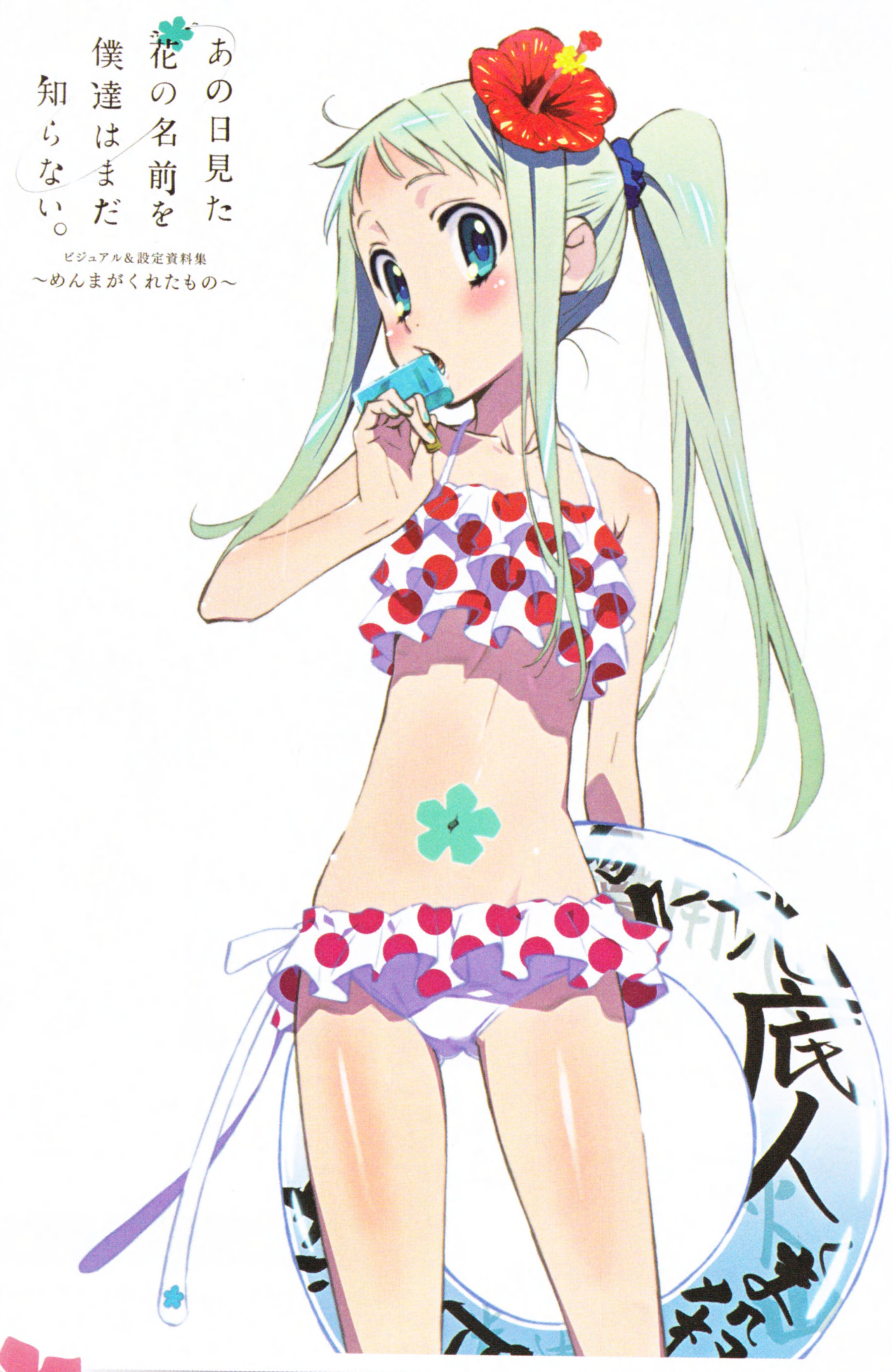


在六人里，波波的前后变化最巨大。小时候又矮又瘦、无知傻气、只会跟在仁太身后的波波，长大后却变成了最高大、最健壮、甚至勇敢地独自环游世界的人。自从听仁太说过“menma 的愿望”之后，波波一直热心协助；即使雪集对仁太表示极度的怀疑，波波也始终坚信仁太的话。

从外表看来，波波热血、热心、有点天然、毫无芥蒂，似乎是所有人里成长得最健康的一个。然而，仔细想想，无论有多信任仁太都好，波波对幽灵那种安然地接受的态度，多少有点不对劲。当年朝夕相对的童年玩伴们，在menma去世之后都深受创伤，难道波波真的能天然到毫无知觉的地步？再深究下去的话，波波为什么会不念高中？为什么要环游世界？为什么要住在秘密基地不回家？为什么总要如像拜祭似地把花摆到河边？

事实上，波波才是最自责的人。因为内疚当年自己的怯弱，为了清洗无法拯救menma的罪恶感，他把过去的自己完全否定了，重新打造过一个崭新的波波。健壮而强大，可以保护任何人，可以独自前往任何地方，不需要再被回忆所束缚。从现在的波波身上，谁都找不到当年那个怯弱小男生的痕迹。

讽刺的是，越是否定过去，越是无法立足于现在。无论足迹遍及地球多少地方，他到最后如陷迷津似地回到当初那个秘密基地，回到那条河边，回到自己内心的阴影里。



遗憾与怀念的协奏曲

包含配角在内，“那朵花”故事里的角色尽是些活在过去的人。单从人物设定已可看出，以一套动画来说，“那朵花”未免太过沉重。对过去的遗憾和怀念，由始至终充斥着整个故事，即使是剧情中比较轻松的部份，亦令人感觉到淡淡的婉惜。始终是涉及生死的题材，无论是怎样的剧情发展，都难免会比较沉重。但是，监制长井龙雪却说，制作组并非刻意把它打造成催泪动画。

“模版化的哭泣会给人陈腐的感觉，所以尽可能想以不违和的方式展开。不过，随着故事展开，因为感情丰富的角色太多，结果还是变成总是哭泣的故事。”

不管制作组的想法如何，“那朵花”在开播之后马上被分类为催泪番。然而，如果光从这点就批评它像韩剧或者偶像剧，未免太过鲁莽。毕竟，催泪只不过是“那朵花”剧情表现的外在结果，而它的核心部份，却依然是友情、青春和恋爱。

剧本担当冈田麿里坦言道“第7话选择menma的妈妈‘……真是在瞎胡闹呢’这一幕作结之后，也有反对意见说‘这就变成了青春剧啦’，田中和长井却说这样就好。”

人设田中将贺解释说“虽然想尽量用明快的方向处理剧中的生死问题，但是家长和大人出场的部份不好好描写的话，这些孩子的故事感觉就像假的一样。”

剧本担当冈田麿里还提到自己想把最终话的A part做成NHK的青少年讨论节目“**真剑10代しゃべり場**”的感觉。虽然觉得跟动画向的作品不太一样，但抱着“这3人的话说不定可以啊”的想法试着提出看看，他们居然也同意了。

知其不可为而为之，这是“那朵花”与众不别的地方，也许，亦是“那朵花”的魅力所在。至于到底这种破格的手法是成是败，相信销量和口碑能说明一切。

结束语

笔者对“那朵花”是一见钟情，当三月它的官网仍只有寥寥几句介绍时，已经能感觉到它是自己喜欢的那一类型。一开始，笔者以为那是因为它的感觉像『秒速5厘米』，童年、成长、懵懂的初恋、忘不掉的纠结……直到看见制作访谈，监制长井龙雪提到他喜欢岩井俊二的电影，笔者终于明白了。原来，“那朵花”最像的，是岩井俊二的成名作『情书』。在失去了之后仍然无法忘怀，多年后依然追寻着那个人的步踪，在记忆当中已逝者的浅笑永留心底，回想之际满是甜蜜又心酸的记忆——这，才是在泪水背后灿放笑容的“那朵花”。

在OP“青い栞”（蓝书签）的配乐下，故事来到了结尾。在menma的带领下，所有人都开始了新生活，揭开了未来的新一页。然而，在笔者的脑里，却始终回响着“secret base ~君がくれたもの~”。

“跟你在一起的夏末，将来的梦想，偌大的希望，我都不会忘记；十年后的八月，相信我们仍能再遇”

2011年春季，我们陪随着“那朵花”走过，在现实生活里，真正的夏天亦即将过去。可是笔者深信，对所有曾被“那朵花”感动过的人而言，如剧本担当冈田麿里所说的那样，“即使十年后回望，依然记得那是一个美好的夏日”。▲



你也能做技术宅!
——来制作属于你的痛自行车吧~

■文 / 久寿川猫斯特洛夫斯基
■责编 / 秋叶 JEDI ■美编 /

对于广大的死阿宅们来说，痛车无疑是极其有爱的。每一届痛 G Fest 都能让笔者兴奋的 YY 一阵子。但是，对于以学生为主力的天朝死阿宅们来说，汽车什么的应该不是短时间内能考虑的东西吧，而痛车就更是无从谈起了。不过，虽然没有汽车，但是在我天朝自行车基本上还是人人都有的吧，那么不妨就先从自行车痛起，让你的自行车充满你那浓厚多汁的爱情吧~

在正文开始之前，还是先简单介绍一下痛车和痛自行车吧。广大死阿宅们都知道，痛车就是车身上印或者贴了二次元人物或相关的车。而痛这个字的由来，大概有以下几种看法：

一，给车贴贴纸和喷漆就像给人纹身一样，纹身时人会痛，所以车也会痛，于是就是痛车；

二，在点了莫名其妙的科技树的奇怪的 11 区，在车上画东西是要交税的，而痛车的绝大多数是年轻的死阿宅，对于一般生活比现充们节省很多的他们来说，这些税钱可是很让他们心痛的，于是就是痛车；

三，英文里，painted car 读起来和 pain car 有点像，于是就是痛车；

四，据说最早的痛车都是意大利豪车，意大利车在日文里是イタリア車（itariasha），后来就慢慢变成了イ車（itasha），イタ是痛的意思，于是就是痛车；

五，11 区的情况各位都了解，死阿宅是被全社会各种鄙视的。把车弄成了这样，还想找妹子啪啪啪？一辈子和你的右手相亲相爱吧。这样当然心痛，于是就是痛车。后来，慢慢的，痛这个字就变成了动词，泛指在各种东西上贴上画上二次元美少女什么的（当然，美少年，美大叔，QB 什么的也算），于是痛摩托，痛自行车，痛笔记本，痛手机等各种痛物就出现了。

当笔者打算买自行车的时候，第一届的痛G举办了。在笔者对着会场的各个美妙的痛车YY的时候，一辆痛自行车震撼了笔者那蛋疼的心。于是笔者就立刻决定了要买辆自行车痛。之前在网上看到种说法叫“贫民就痛自行车”，其实自行车也是个大坑，烧起来的话几万软妹币砸进去连声响都没有，而11区那边的痛自行车经常都是几万十几万的车，所以说这种说法并不正确。





这辆车就是当时把笔者拉进坑的那辆痛自行车。这车自身的颜色和Miku的颜色融在一起十分的和谐，而这简约的设计也显得十分的来福斯太尔。笔者当时毫无挣扎的就被拉下水了。

下面这辆是我的V1版，制作于10年5月初。之前曾于2DM和ACFUN露过脸。人物是来自超人气GALGAME Toheart2的环姐。由于这个版本只是个技术验证用，所以没保留几天就拆掉进行V2的制作了。现在看来，这个的效果真的是太差了，让我颇为惭愧。背景杂乱，敬请无视。





下面这个则是我的自豪作，V2版，于10年6月开始制作。人物同为来自Toheart2的我的本命，久寿川ささら。



下面这辆是我笔者朋友的车，仍由笔者制作的。此车是为了圆笔者当时的梦，追随前面绿色的Miku那辆而制作的。为了使颜色和谐，图片的色调被稍微调整过。

现在，你有没有欲火难耐呢？跟随我一起把你那爱情注入到你的车里吧～





bicycle

第一部分

目前的痛自行车几种方法

目前看来，个人意见痛自行车最好是只痛掉后轮，不痛前轮并且不改车架结构，本文也照此思路进行，重点在于如何痛后轮上。笔者最初从 V1 开始设计之时就是这个打算，于是就去研究那辆 Miku 车的后轮。笔者研究的结果：此路不通。Miku 那辆车用的后轮是一种叫做封闭轮的轮子，只用于不多的几种专业赛事。简单来说这种轮子在无侧风的时候能减小风阻而在有侧风的时候则会增大风阻，日常情况下用不到。国际惯例，这类东西肯定贵，而且这玩意还是碳做的,就更贵了。笔者在淘宝扫了一眼，5K 软妹币以上。



▲传说中的封闭轮。

除了封闭轮这世界上还有一种叫做风盘的东西。风盘东西就是两块塑料板，扣在轮子的两侧用来冒充封闭轮。本来这东西只有 26 寸及以下尺寸的，但是在写这个文的时候我的一个开风盘厂的朋友开始生产 700C 的公路车用的型号的了。风盘这东西本来是用来打广告的，比如某移不动，某可乐还有教主等。现在这种工厂开模生产的风盘在痛自行车领域内一般称之为“成品风盘”，与之相对的就是手制的“自制风盘”了。



▲这个就是成品风盘。

至截稿前为止，因为技术和工艺问题，成品风盘上肯定会有一圈凸起。这圈凸起在痛自行车的时候会很麻烦并且会影响效果，并且有些车子并不适合统一尺寸的成品风盘，为了解决这些问题，就有了自制风盘。本文的主要内容就是自制风盘的教程。

第二部分

风盘的制作等

这部分开头，先像 Galgame 里一样做个选择吧。

提前说明，首先成品风盘的效果比高质量的自制风盘的差，但是方便。其次，成品风盘并不适合所有车，有些车就不能用成品风盘。而用成品风盘改造的话不如直接自制好。

此处选择枝：

一，你的车是山地车且你懒得为了更好的效果而动手

二，你的车是山地车且你愿意为了更好的效果而动手

三，你的车是小刀圈公路车且你懒得为了更好的效果而动手

四，你的车是大刀圈公路车或你愿意为了更好的效果而动手

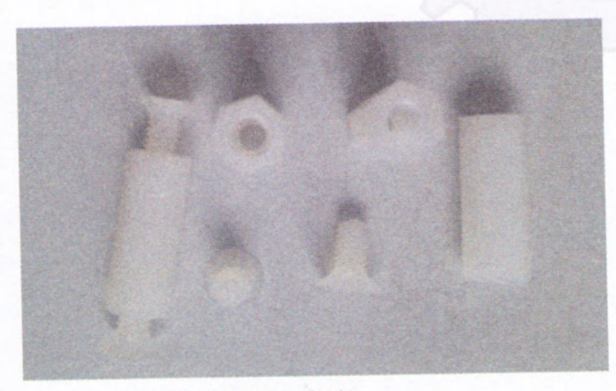
五，你的车是公路车或死飞且愿意买封闭轮

六，你的车是特殊尺寸等用不了成品风盘

给选一三五的同学：你们现在可以去买风盘 / 封闭轮了，这个部分就请跳过去直接看下一部分吧。

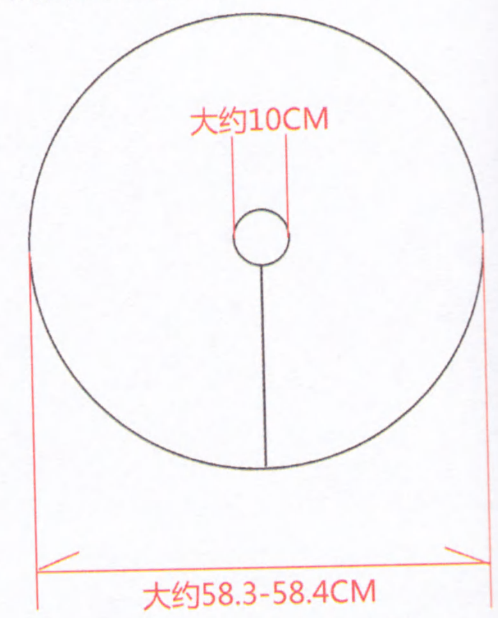
给选二四六的同学：你们现在要自制风盘了，DIY 精神值得鼓励，那么就往下看吧。

首先要准备我们需要的材料和工具。因为结构和成品风盘一样，就是两块板用螺丝固定在车轮上，所以材料主要是两块塑料板。一般来说建议使用 0.6-1.2MM 厚的 ABS 板，尺寸比车轮大点，70x70CM 以上就好。0.3MM 左右的长条塑料板若干。固定用的螺丝请用 M3 或者 M4 的 5MM 左右长的沉头螺丝以及与之配合的 15MM 左右长的螺柱。拧螺丝用的螺丝刀和砌模型用的笔刀以及万能胶和宽胶带若干。大概会有很多同学不知道螺柱这个东西，看下图就好。另外不用纠结螺丝和螺柱的长度问题，原因看完这文你就明白了。最后，以上东西淘宝均有售。

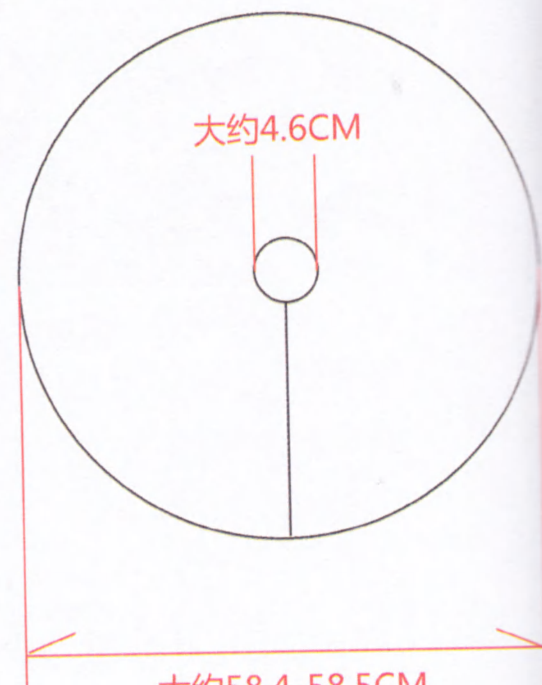

▲这个就是沉头螺丝和螺柱。

警告 考虑到每辆车的配件都不一样，接下来的数据仅供参考。

准备好材料之后首先要去找雕刻店把 ABS 板雕成如下尺寸。雕刻店这种东西通常会在广告店聚集的地方出现，而且通常店里还会出售各种板材，如果在店里买的板材的话没准还会免费给你雕刻呢。另，以下数据来源于我的车，我的车的车圈是维盟的 THUNDERBIRD32 孔刀圈，花鼓是 Shimano 的 2200 花鼓。此数据不能代表所有车的数据，仅供参考。不过如果你也是用小刀圈的公路的话，数据应该差不了很大。如果你的车是山地车的话请无视掉以下数据，绝对会差很多。如果量不准的话，请注意外圈稍微留大一些，内孔稍微留小一下，这样的话还可以自己手动修正。测量的时候要拆掉飞轮。一般来说雕刻店不是什么稀罕玩意，在广告店聚集的地方通常都会有，但是万一你真的找不到的话，就只能发挥你的聪明才智手动一点一点的刻出来了。提示，玻璃店似乎有一种叫做圆规刀的东西哦 ~



▲右侧用，也就是飞轮侧 / 驱动侧。

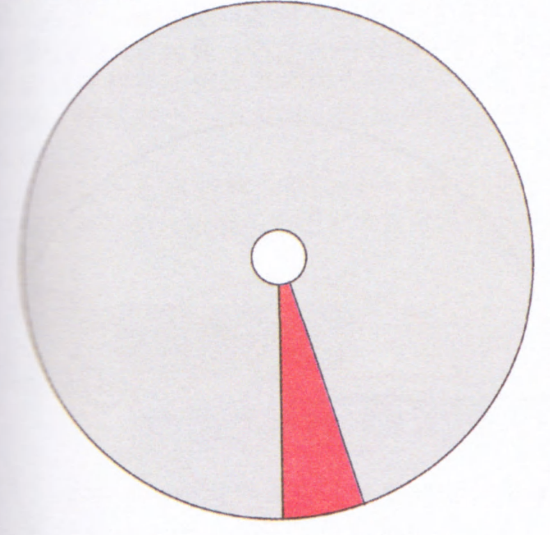


▲左侧用，也就是无飞轮侧 / 非驱动侧。

首先，把板子铺在轮子上，在背面用宽胶带紧紧的粘在辐条上。这里要注意要把板子的正面也就是说做好之后的外面朝里粘在辐条上。如图，我用的板子一面是黑的一面是白的，我打算让白色面最后朝外，所以现在让白色面朝里。此处务必不能搞错！

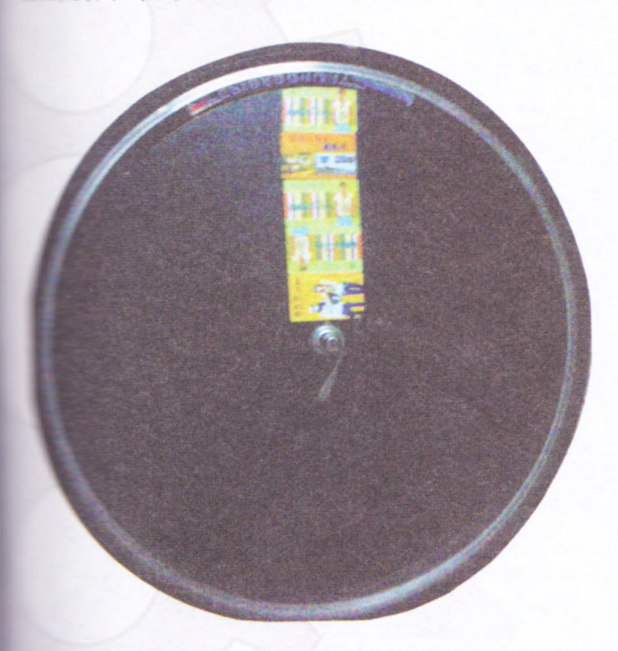

▲把白色面贴在辐条上。

这样贴好之后，完全适合你的车的风盘的形状就做出来了。因为风盘是漏斗形的，所以边上会多出来一块。记下来多了多少，用刀割掉重复的部分。这里需要注意不要十分精确割掉重复的部分，而是要多割掉半个到一个毫米，因为缝能被贴纸盖住但是多出来的部分再处理就会很麻烦。



▲割掉红色的重叠部分，留下灰色部分。

现在，板子应该是平整的紧紧贴在你的车轮上了，如果不平或者不够紧一定要拆掉重做，绝对不要滥竽充数。然后，把小块的塑料板用强力胶贴在接缝上。如果没有找到长条的薄塑料板的话，可以找一些塑料电话卡之类的卡片来代替。注意这里一定要贴牢，不管什么胶都好，如果贴不牢的话以后可能会裂开。



▲像这样贴牢。注意黑面是做好之后的内侧。



▲白面是外侧，有个缝。

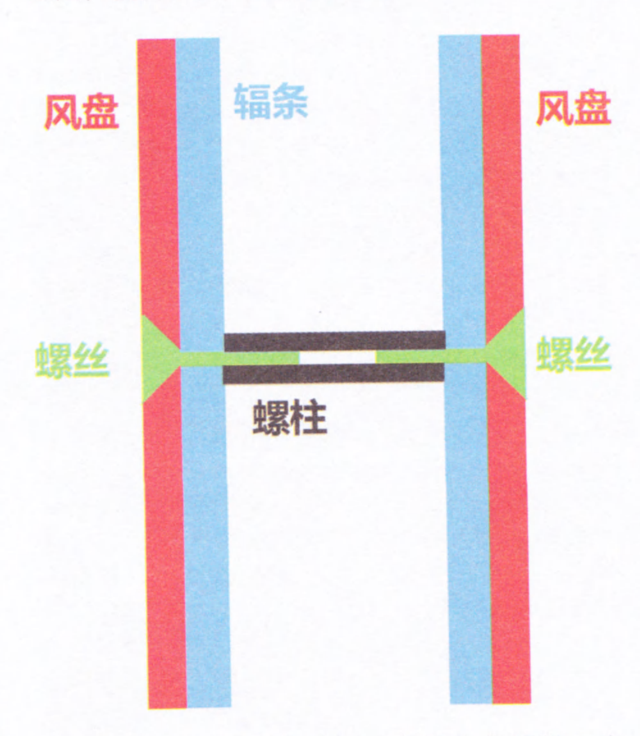
粘牢固之后把撕掉胶带，把风盘取下来，然后用同样的方法做出来另一面的风盘。注意车轮两侧的弧度是不一样的，不要做成一样的哦。



▲从这个图里可以看出两侧的风盘弧度的区别。

两侧的风盘都做好之后，把风盘里外反过来：把中间凸起来的部分按下去，让他凸到另一面去。具体过程就像被风吹得翻过去的折叠伞一样。另外，如果如果前面没粘结实的话这一步有可能会裂开，万一裂开了就请更加用心的重做一次吧。

风盘现在就做好了，然后根据下面这个原理图，我们来把风盘装到车上。



把风盘扣在车轮两侧，中间夹住螺柱，在外侧用螺丝拧住螺柱。在板子上的螺丝孔附近削出来螺丝头的坑，这样从外边看起来就比较平了。另外，大概有人会对这么细的塑料螺丝和螺柱的坚固性产生怀疑。经过笔者半年多的使用发现应该是不会有问题，但是装卸风盘的时候有可能会断螺丝，装卸的时候请务必小心。

原理很简单，但是接下来才是最麻烦的步骤：打孔。

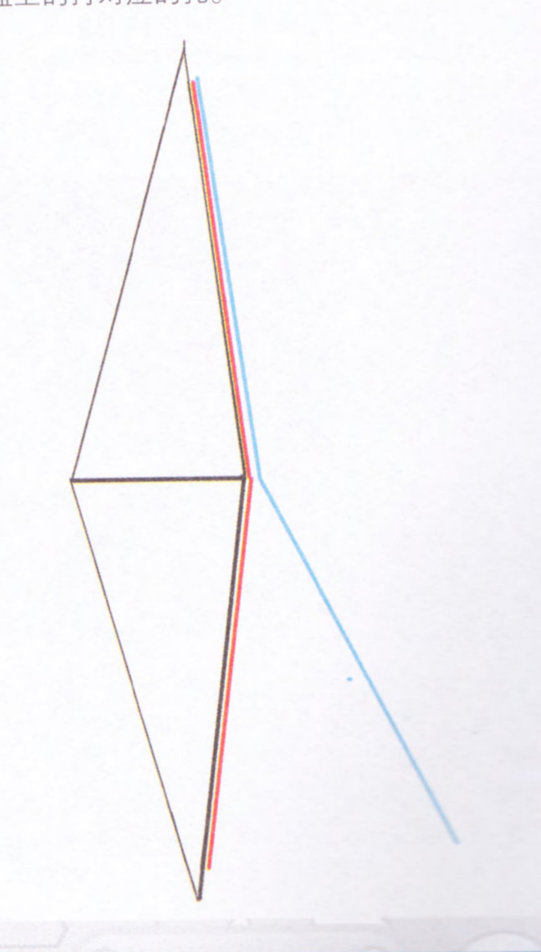
首先把飞轮侧的风盘重新用胶带结实的贴在辐条上。但是这一次胶带应该是粘在和之前不同的一侧，以我的板为例就是把黑面贴在辐条上。根据螺柱的长度，找出一个位置，在这个位置上螺柱的长度正好等于左右两边辐条之间的距离，做个记号，在这个位置打孔，孔的大小以刚好顺畅通过螺丝为最易。



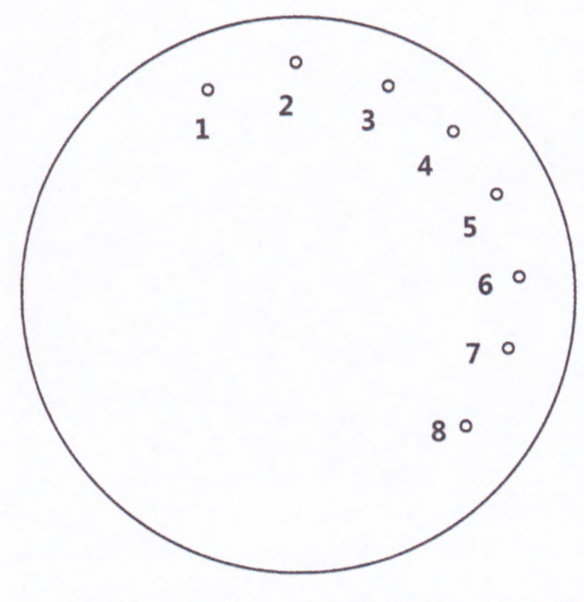
如左图，车轮竖直状态的俯视图，图中中间的水平黑线代表车轴，黑色外框代表辐条，假设你的螺柱的长度为绿色部分，那么找到两侧辐条间距等于绿色长度的地方。看到这里你就能明白为什么开始说不用纠结螺柱和螺丝的长度了。用 18MM 长的螺柱和 8MM 长的螺丝或者 10MM 长的螺柱和 4MM 长的螺丝都可以，区别只是孔的位置不一样。均匀的打几个这样的孔，建议在八个以上。我打了十个。

右图中黑色代表辐条，绿色的点代表螺丝孔。请像这样卡在辐条内部，两个一组的打孔。

打完孔之后，不出意外的话各个孔连起来的圆应该是比较正的，不正的话要检查是不是没打对位置，没打对的话要重新打，不可偷懒。打完孔之后不要把风盘拆下来，找一些同尺寸的金属螺丝和螺母，我们接下来要在另一侧的风盘上的打对应的孔。

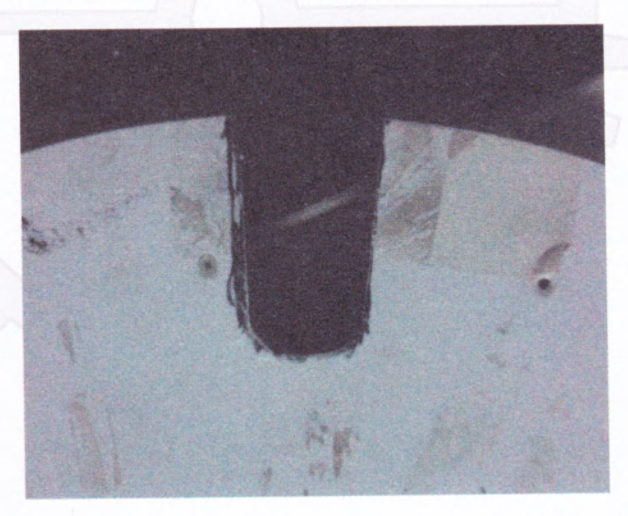


如示意图所示，黑色仍代表辐条和车轴等，红色代表上一步中贴在轮子上的打好孔的风盘，蓝色代表未打孔的风盘（下文的红色风盘和蓝色风盘均指这张图中的两个位置的风盘。）。把蓝色风盘扣在红色风盘上。如果你的蓝色盘能和轮子严丝合缝的装上的话，现在只要直接对好边放上去就好。如果你的蓝色盘不能和轮子严丝合缝，比如说扣好之后会留下一个1mm的缝，那现在也要留出来那个缝。位置找好之后在图中上部两个风盘贴合好的地方先打出第一个对应孔，然后装进去一个金属螺丝并拧紧。固定好蓝色盘的位置，打出来第一个对应孔旁边的两个对应孔。现在，你打出了三个孔了，顺时针也好，逆时针也好，挑两个连着的孔，装上螺丝，固定住蓝盘，你就可以打出来下一个孔了。之后在新打出来的孔里装上螺丝，把最后面一个螺丝拆点，你就又能打出来下一个孔了。接着再次在新打的孔里装上螺丝并把最后面的一个螺丝拆掉，打出新的孔。反复几次，全部的孔就打出来了。打完孔之后，记得挖出来沉头螺丝的螺丝头的坑。

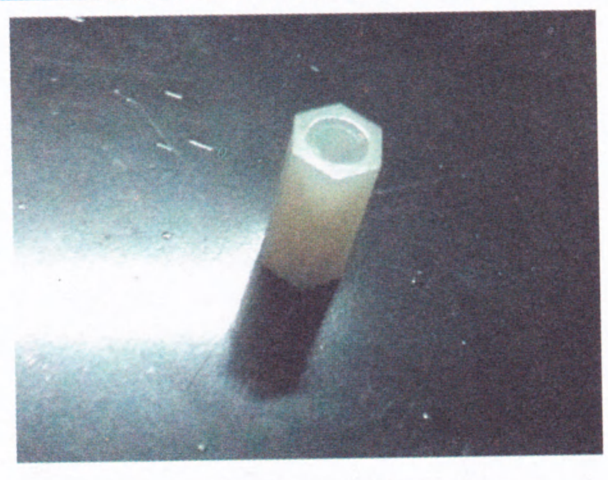


用这个图来说明，首先打出来2，然后根据2打出来1和3。在2和3里面装螺丝固定住风盘后打出来4，然后在3和4里面装螺丝固定风盘打出来5，然后固定4和5打出来6，固定5和6打7，固定6和7打8。就这样循环，打一圈。

打完孔之后根据自己车子的气嘴的大小和打气时气筒要占的空间来挖。打出来气嘴的洞，然后清理清理表面，准备安装。

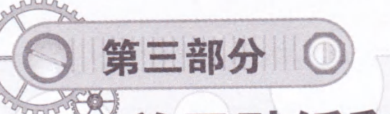


接下来我们要安装风盘。首先，在用胶带粘在车轮上了的那个风盘上，把螺丝和螺柱都拧好。然后，把另一侧的风盘扣上。由于车轮的弧度问题，这个时候你应该会发现所有的孔都是对不上的。应该说对上了才是有问题。但是不用担心，把螺丝歪着拧进去它自己就会正过来。



像这样，先把一侧螺丝螺柱拧好。

现在你的风盘就做好并装好了。有些同学的车在飞轮的内侧有一个防掉链子的塑料挡板，可以的话就把风盘装到这个挡板里侧，但是如果装不进去或者装进去会磨链子的话就请拆掉挡板吧。反正那个东西其实也没什么用。



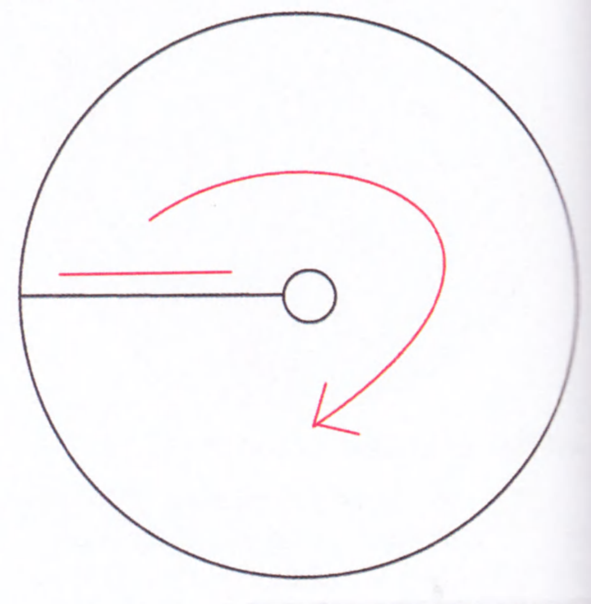
关于贴纸和做图时的一些个人建议

先从找图说起。虽然我觉得死阿宅们都知道，不过还是姑且说一下：找图时的第一选择是萌妹，萌妹没找到的话就去danbooru看看，再没有的话基本就很棘手了。因为萌妹主要是精选大图，而danbooru里图的数量最多。找图时，最基本的一条就是要结合你的车身颜色来找，比如说绿色的车子痛Miku。然后，一辆车最少要两张图，这两张图最好同是官图或者出自同一个画师之手，也是说要两侧的画风和谐。找到图之后，建议把人物抠出来，然后自己绘制一个与人物和车身花纹比较和谐的背景。个人非常的不建议找了图就直接连着图上的背景一起用，通常这样的话会很不和谐。另外笔者目前在考虑另一种做法，就是不从图片的背景上下手而是从车身的花纹上下手，即整个车架包上贴纸来和图配合或者干脆直接整个车架和图的背景一起重绘，整车的颜色都改掉。这一构想也是我的下一次痛自行车时的计划之一，有兴趣的朋友可以尝试一下，个人认为应该会有很好很好的效果。关于图片的大小，最好是越大越好，建议在3000像素以上。如果你不会用PS的话并对图片的各种属性不熟悉的话，请找你的朋友帮忙吧，我相信死阿宅的朋友里不会没有会PS的人的。如果你找到一张图比较适合放在轮子的左侧而你又只能把这张图放在非驱动侧的话，可以用ps做一个水平翻转使这张图变成适合轮子右侧。而你会画画或者有朋友会画画的话，就请直接原创吧，痛自行车啦痛车啦这种东西是越野越有味的哦，而且配合自己的车画出来的图痛出来也会更漂亮的哦～

印贴纸方面，必须找户外写真来打印背胶车贴。室内用的贴纸不防晒和防水的，太阳晒几天就会掉色了。而室外喷绘则会不十分清楚，效果太差。通常这种户外写真要在广告店或印刷店找，但是因为户外写真机很昂贵，所以有这机器的地方不多，找的时候需要费点劲。找不到的话可以去找谷歌问问你家附近的印刷厂的位置，然后跑去这些印刷厂看看他们有没有门市部，有的话就进去问问能不能印户外写真的背胶车贴，多找几家应该就可以解决了。实在不行的就只能淘宝了。另外，贴纸通常是按平米收费的，你可以在图的空白部分塞满各种小logo之类的小东西，反正不印白不印。

贴贴纸的方式目前主要有两种。一是直接整张贴纸贴上去，二是先贴一层背景然后再在上面贴人物。

第一种情况下，由于风盘表面不是平面，所以平面的贴纸是不能整个直接贴上去的，需要像风盘一样裁一刀才行。我的V1和V2是这种贴纸。



在不重要的地方直着裁一刀之后，按这个顺序贴上去。

贴的时候可以用湿抹布把风盘擦拭，降低贴纸的粘度然后在贴，这样就算出现气泡也能很容易地撕开重新贴。等贴完之后，晾干或者用吹风机吹干水分就好。

第二种情况下，要先按照上面第一种的方式把背景贴上，然后再贴人物。上面那个蓝色Miku的车就是这种贴法。一般来说这种贴法所用的背景是一种叫做“碳纹纸”的贴纸，贴上去之后表面看起来就像碳板一样有立体花纹。如果你要是想仔背景贴的话不如就直接用第一种方法了。



以此图为例，在贴人物的时候，左边和右边冒出来的头发的空洞由于贴纸本身的韧性和弧面基本上肯定会贴不平，然后你就只能动刀子去掉一块了。为了解决这个问题，你可以买一种叫做“转移膜”的透明贴纸。这东西其实就是透明的粘性很低的胶带。首先，把你的这一堆小东西扣好铺平，从正面把转移膜贴上去。然后，把贴纸的底纸揭开，连着转移膜一起贴在需要的地方。最后，撕掉转移膜，你的贴纸就会留在你要贴的地方。如果转移膜粘性太大的话，你就减小一下就好，比如在你身上贴一贴什么的。

经过这么多折腾，你的自行车终于完工，赶紧照两张照片或者骑上街和大家分享吧～

第四部分
一些小东西的补充

关于风盘对自行车安全性和性能的影响：对于非专业人士个人意见风盘对你不会有什么影响，特别是在城市里。笔者在一个海滨城市上学，经常顶着很大的海风骑车，到目前为止快一年了一直都状态良好。所以笔者认为只痛后轮的情况下对安全是没有什么影响的。

另外笔者强烈建议各位不要痛前轮和三角，只痛后轮或者后轮＋车架就好，痛得太多会显得乱妄得不好看的。在风盘的选择上，建议各位都自制风盘，毕竟自制的效果好。

成本方面，不出意外全部加起来不会超过二百软妹币，应该是在大家的承受范围内。

如果你还有什么问题没办法解决或者对文中内容有异议的话，亦或者想交流经验的话，请直接用 QQ 骚扰我吧。只要我没事，肯定会帮你的。我的 Q 号是 281696757，久寿川猫斯特洛夫斯基小莎。如果你不用 QQ 的话，也可以用以下两个方式联系我，我看到了就会回复。Email：jingyingtwc@gmail.com 腾讯微薄：@kusugawa_sasara

最后，稍微打个广告 =ω= ▲

















▲本页中的痛车皆出自国人之手



星月恋华——千年传奇

螺旋彼端的——浅谈沉浮的时代与永远的『久远之绊』

■文/多摩 ■责编/秋叶 JEDI ■美编/晗酱

PC 久远之绊 THE ORIGIN

- 制作厂商：Xuse
- 发售日：2011年7月1日
- 类型：电影小说
- 监督：加藤直树
- 脚本：加藤直树
- 原画：TEAM KUON
- 音乐：风水嵯峨 茑石奈耶

STAFF

- 久远之绊 (PS)/ 久远之绊 再临诏 (DC/PS2)
- 制作厂商：FOG
- 发售日：1998年12月3日(PS)/ 2000年5月18日(DC)/2002年7月18日(PS2)
- 类型：和风恋爱 ADV
- 监督：加藤直树
- 企划：小林且典
- 脚本：加藤直树 小林且典 高冢步 桑田纯 荒井贡一
- 角色设定：岸上大策
- 音乐：风水嵯峨

纤细的螺旋，暗转的时空，漫天飞花化作永恒的诗篇，失却于逼仄暗黑的狭间，沉淀于冰冷淡漠的静寂，只剩得啜啜低吟的命运。风雨来时，古老石壁上，水痕与砂印缀饰的故事，如辗转千年的缠绵，亦如沉浮天地的梦幻，无意中，滚落了宿命的轮盘。沧海桑田中，宵星胧月下，细如游丝的吐息，怅惘痴然的灵魂，形同陌路的二人，紧翕的唇间，苦痛的红缘，于无音之中连结彼此。交错于思念的尘垣，徘徊于破碎的时世，无法实现的悲愿，无可救赎的形骸，在虚妄的绝望中，与名为嫉妒的幻影一同，灰飞烟灭。而久远的羁绊，却依旧诉说着，飞散在螺旋彼端的，那芳华千年的浪漫。



Preface Pioneers' Legends

引子 开拓者们的传奇

讲超常之事，叙奇异见闻，是为传奇。从古至今，人类都一直寻求着那非同寻常的力量，敬畏着埋藏在体内无限的潜能，这种憧憬化作天马行空的想象，流传为家喻户晓的故事，被权术者翻弄的一部分，称为神话，而为好事者谈笑的一部分，称为传说。而无论是神话还是传说，霸气外露的超现实物种总会用充满魄力的过剩演出（包括啪啪啪）将世界的舞台搅个天翻地覆，这，便是传奇的萌芽。

如今，站在进化系统顶端的人类，将神话和传说作为考察祖先精神生活的资料封存起来，而将新生的故事划入了文艺与娱乐的分野。随着小说体裁的广泛兴起，集大成的传奇时代宣告到来，冒险、悬疑、动作，刺激现代社会神经的元素与传奇本身不断地融合并进化着；而在其他各分野的作品中，也常加入传奇的元素，比如平井和正与石森章太郎的 SF 作品『幻魔大战』系列以及富野由悠季的西洋风幻想小说『拜斯顿维尔物语』系列等。而随着媒体的多样化，各种各样的传奇故事又以不同的表现形式呈现在了我们的眼前。特别是在 1980 年代到 90 年代初期，前田俊夫的『超神伝説うろつき童子』、菊地秀行的『妖兽都市』以及

▲罗德斯岛战记







▲罗德斯岛战记



▲无颜之月

荒俣宏的『帝都物语』纷纷剧场或 OVA 化，成为动画史上的名作；而 ALTUS 的游戏『女神转生』系列，将和洋的传奇元素完美结合，成为了传奇式娱乐作品的标杆，经久不衰。

在菊地秀行的超伝奇バイオレンス大放异彩的同时，另一方面，梦枕貘的『阴阳师』系列则带来了和风传奇的复兴。但由于随后 D&D 的兴盛，水野良的『罗德斯岛战记』使得之后的 90 世代成为了西方幻想小说的天下，在重重包围之下，京极夏彦和朝松健杀出重围，以传奇推理剧和本格传奇为和风传奇四处转战收复失地。然而，一切的开始还是在 1996 年，那一年，受到中村光一启发的高桥龙也开发了视觉小说，其第二作，带有悬疑色彩的和风传奇剧『痕』，给整个业界带来了前所未有的冲击。之后，『永远之都』、『无颜之月』、『红线』等和式传奇物层出不穷，甚至连汗臭会社氮正的汗臭作家老虚最初提出的企划案的作品体裁，也是正统的和风传奇物，可见，在『痕』的影响下，和风传奇已然成为美少女游戏中一个专有的分类。

在这些作品中，由 FOG 于 1998 年在 PS 平台发售的『久远之绊』也许不是最优秀的，但却是最传统最本格的。在故事构成上，采用了半村良奠定的现代传奇的经典模式，以现代故事为开端，其后突然展开进入非日常的世界；在背景舞台上，采用了时代剧形式的历史舞台，辅以日本传统的神话故事和民间流传的传说故事；在角色设定上，将原创的人物角色用虚构的故事情节，与史上出现的人物紧密联系，塑造出一种亦真亦幻的玄奇风味；在作品演出上，将夸张的手法与优雅的时代风格结合，华丽而又质朴，高贵却又亲近。担任主要文本撰写的加藤直树和小林且典大胆地将轮回的概念导入了现代的爱情故事之中，将普通的美少女恋爱剧本赋予了沉重感的同时，又将不同时代的故事用“缘”与“绊”的线索相互连结，从而展开了一幅千年曲折沉浮的爱情传奇绘卷——

HARMAGEDON

幻魔侵攻——ハルマゲドン接近！

地球最後の闘いに目覚めよサイオニクス戦士たち！

（超能力者）

一〇〇億年の宇宙を暗黒と化して破壊者「幻魔」が迫る！

いま 世界のサイオニクサーにテレパシー通信が発せられた！

……結集せよ……地球を守れ……！

幻魔大戦

げんまたいせん

角川春樹事務所作品　TOWA 東宝東和配給

製作■角川春樹　石森章太郎／原作■平井和正（角川文庫版）／石森章太郎／監督■りん たろう





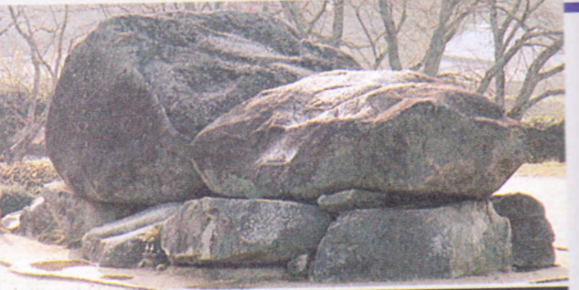


Famous Works Of FOG

FOG成名作

缔造神话的男人们







▲石舞台古坟：位于奈良县高市郡明日香村岛庄的石舞台古坟。建于古坟时代后期（约公元626年），被葬者据传为推古天皇的苏我马子。墓长约7.7米，宽约3.5米，高约4.7米，原为土坟，因水土流失等原因，现在只剩下了用巨大的花岗岩堆砌的横穴式石室，1952年3月29日被指定为特别古迹。

说到『久远之绊』的诞生，还要提到加藤直树和小林且典这对基佬的孽缘。加藤是65年生人，大学时代正赶上TRPG的邦译大潮和日式TRPG的推出，很快，加藤就整日沉迷其中不能自拔。而几乎同时，一个叫做小林且典的死大学生也沉迷在了桌游的世界之中。这就是命运的巧合，两个基佬偶然地坐上了同一张桌子，并从此成为了老相好——这就是二人最初的“同桌的你”的故事。

大学毕业之后，加藤老老实实地在家附近的金融软件开发公司找了个系统工程师的工作，开始了平淡无奇的上班族人生。说实话，系统工程师虽然不是什么了不起的职业，但已经是很多人憧憬的对象了。比普通程序员技术含量更高，工作也不算枯燥，待遇也挺好，但加藤发现，这种纯技术型的工作并不符合他的性格，他向往的是更富有挑战性、更富有创意的工作。不久后，加藤就辞掉了这份工作。

而大学毕业后到东京闯荡的小林，此时已经成功找到了工作，开始在东京的某家游戏公司上班了。这时，他听说了加藤辞掉工作的消息，就有意邀请昔日同桌战斗的友人来自己就职的公司工作。加藤经不住基友的劝诱，于是抱着试一试的态度，上京与小林再续前缘去了。

可是好景不长，两人工作的公司很快因为经营不善倒产了，面临失业的二人没法办法只得依依惜别各奔东西，加藤转战I'MAX，而小林则加入了另外一家不知名的公司。狗血基情，按下不表。

这个时候让我们扭头来看看另两位重量级基佬，著名游戏插画家岸上大策以及怀才不遇的天才乐手风水嵯峨。

岸上大策这个时候已经成为了O2的新人社员，这个时候正好在做从FOG的好基友——万年O疼会社日本一派来的单子。说来也许让人感觉有些不可思议，这个从小沉迷高达小人儿的画师，直到高中时代才从安彦良和的阴影中走出来，不过这也并不奇怪，萝莉画师大枪苇人也是模画车田正美的作品练出来的。岸上小时候常做的事情，就是一边拼高达模型，一边把模型的形象描画出来。当这个少年看到安彦良和的第一部本格漫画『亚里安』的时候，他深深地为那充满史诗气息的画面和鲜明的艺术风格所折服。从此，岸上将安彦良和作为自己的榜样和目标，有意地将自己的画风向其贴近，不过“安彦站姿”那女性S腰可不是每个人都能学像的，在摸索中渐渐找到了自己的画风的岸上，最终放弃了模仿，进入了大阪的一所设计专门学校。毕业后，顺利来到了游戏制作公司——株式会社O2就职。

做完了日本一的『ジグソーワールド』（拼图世界）之后，岸上接到的第二个工作就是I'MAX的『风雨来记』的元祖——『花札グラフティー　恋々物語』。而负责这部游戏的企划、制作管理和脚本撰写的，正是加藤直树。

这便是两人的初次邂逅。之后那漫漫基情长路，也按下不表。

岸上大策的故事到这里也告一段落，我们的天才乐师风水嵯峨这个时候又在做什么呢？

ハミングバードソフト，AVG游戏老厂，PC98时代著名的西洋幻想类游戏制作商，『GHOST HUNTER』系列，『罗德斯岛战记』系列，都是上个世代的名作。而风水嵯峨之前就正在ハミングバードソフト为这些游戏担任配乐的工作。

风水嵯峨生于1963年，从小开始学习音乐，但他喜欢的并不是正统的西洋音乐，而是对电子合成乐抱有浓厚的兴趣，于是高中以后，他开始转学吉他，并开始学习作曲和录音。此后，他一边打工一边继续学业，进入大学之后，他终于实现了自己儿时的梦想——买到了第一个属于自己的电子合成器。从此，他的音乐人生走上了正轨。1987年，他几经曲折进入了当时如日中天的ハミングバードソフト，开始为『GHOST HUNTER』系列第一作『ラプラスの魔』进行BGM的配制工作。

1994年，风水嵯峨正式离开了这个他工







作了七年——现已渐入迟暮的公司，FREE 之后仍继续接游戏配乐的单子。这，成为了他能与以上介绍的三位基佬相遇的最重要的原因。

而将这四个统合到一起的男人，就是1996 年 12 月中年创业的好男人兼好爸爸宗清纪之。在做完了『花札グラフティー　恋々物語』之后，在老基友日本一社长北角浩一的支持下，宗清纪之带着游戏制作组的原班人马，建立了株式会社 FOG。

在日本一的全力支持之下，1997 年，由加藤直树监督兼脚本，北角浩一监修，岸上大策担任原画的 FOG 处女作——『美少女花札紀行 みちのく秘湯恋物語』开发完成并发售，这一部游戏继续发展了『花札グラフティー　恋々物語』中的各种元素，被称为旅行恋爱游戏的元祖。虽然初次上阵的回报并不多，不过，宗清纪之并没有心急——在大公司的夹缝中生存的中小公司是最为艰难的，即使集合几个公司的力量，也不要想一口能吃成胖子，重要的是先借助日本一、O2 等会社稳定住公司的经营。

与此同时，加藤直树在中坚层已经站住了自己的位置，耐不住与基友分别的寂寞的相思之苦，他干的第一件事就是把小林请了过来，就这样，两个基友回归同一战线，小林也迎来了自己在 FOG 的第一份工作。虽然想这么说……但是实际上是加藤受『痕』的影响颇深，正和宗清一起构思新游戏的企划。最初加藤想写宫廷戏，而女主角的萤自然也应是颇有心计的宫廷女性形象，但很快加藤又觉得这样写颇为不妥，苦战之中的他想到了老相好小林且典，于是主动向宗清请求小林的协力。小林一过来，集合二人的想法，整理了一份企划案，与加藤、宗清和北角等人共同商议。经过大家的讨论，最终通过了小林的游戏企划。之后，『久远之绊』制作班底正式结成。脚本主要由加藤和小林负责，加藤负责现代篇和平安篇，而小林负责元禄和幕末两篇，加上 FOG 成立以来一直担任游戏人设的岸上和爽快接下单子的 FREE 音乐人风水嵯峨，『久远之绊』的传奇故事就这样徐徐展开了。

纵然加藤和小林才是剧本的 Main Writer，但是实际上操刀本子的却有五位写手。加藤直树是理科出身，在平安篇中把历史人物的关系改得一塌糊涂，可在故事氛围气的塑造上，还是颇具几分浪漫与风雅。只是加藤的坏习惯是文字像洪水一样放得快收不住，到最后平安部分的故事已颇显臃肿，不过本来故事的起源在最古的时代舞台上，重心自然应该放在这里。而小林执笔的元禄篇和幕末篇只较平安篇稍短。虽然小林行文一向不拖泥带水，但为了理清人物的缘分纠葛，保持剧情整体的平衡性，等到小林回头审稿校对的时候，才发现，这洋洋洒洒的文字，已经足够吓人了。

文本量大，图的使用量也会大大增加，而音乐也自然不用说。岸上主要还是负责人设原画和怪物设定的部分，而背景、CG、彩色则是宫永幸一郎带着班子在做，值得庆幸的是当时既有了实景取材的职人，制作组相关的负责人员也非常充足，所以实景还原度非常高，特别是京都篇的古迹景致，极好地烘托了故事的氛围。再加上风水嵯峨那极富古典特色的优柔婉约的音乐，将陈腐的棺臭气息驱散得无影无踪。

当然，大量的文字充斥着的并不只是繁冗的描写，除了几个关键人物之外，脇役的描写也非常优秀。值得一提的是幕末篇的冲田总司，即便只是在这漫长的宿命轮回中的一个匆匆过客，但其人物像的刻画，其非凡的存在感，却丝毫不逊色于任何一位主要角色。

由于制作计划安排的缘故，在故事上尽情发挥的加藤，在程序、音效等各方面工作完成后，不得不加快了 DEBUG 和调整等工作的步伐。终于，1998 年 12 月 3 日，在刚刚进入年末商战大潮的时候，FOG 的第二作，超长传奇恋爱视觉小说『久远之绊』，在 PS 平台上正式发售了。

『久远之绊』发售后，销售状况成绩在当周列在中游水准。在激烈的年末商战中，一款文字 AVG 在 TVGAME 综合排名中能获得如此的成绩已经非常不容易。当时有游戏评论人





ジグソー ワールド
PlayStation
D-POWER
日本一
WWW.VG123.COM



就提到“虽然久远之绊销售排名不高，但有隐之名作的潜质”，这句话一点儿不差。在 2000 年 5 月 DC 版『久远之绊 再临诏』发售之后，不仅 FAMI 通给出了相当于现在白银殿堂的高分数，其首周销量也排行高居 TVGAME 周间第二，并且一举进入了游戏销量年度前 300 的行列，力压同年发售的心跳回忆 2。对于 KONAMI 来说，他们也许并不会太在意这不痛不痒的几千本的差距，而对于 FOG 来说，『久远之绊』，已经是神话般的超大作了。



One-man Show

下海风波始末

加藤直树的独角戏





DC 版『再临诏』之后，加藤算是燃尽了。在这个故事上，想写的东西已经全部写完，也没有留下太多的遗憾。03 年，加藤接下了来自 SCE 的一份脚本工作要请，大变风格玩起了 SF，这就是名不见经传的横版 ACT 名作『异形战士』。



▲异形战士



而小林且典之后则是尝试挑战各种体裁的文字 AVG，在 EROGE 领域活跃，并执笔了好几部改编小说。

08 年两位好友一同成立了脚本家互助团体企画屋，大概也可以理解为是两个人开了后宫（雾）。像丸户味盐这些小辈，当年都是蹦着跳着要找小林签名的。说来丸户还是『久远之绊』的死忠，又是研究又是考据，一开同好见面会立马就被小林迷得神魂颠倒，然后就被小林诱 X（大雾），之后二人常基于 GIGA 和 HERMIT 的作品群间欢声笑语，在此按下不表。

这段时间，经历了风雨来记的辉煌之后，FOG 也已经开始走下坡路，经营和销售都进入了困境。2009 年 12 月 29 日，一般向 VN 名作『久远之绊』宣布由株式会社 Xuse EROGE 化。消息一放出，朝野震惊，见者落泪，闻者叹息，当然不至于这么夸张……很多人觉得能光明正大地拔了固然是好事，但是物是人非，名作改编会不会又是一颗惊天地雷？一时质疑之声四起，这便拉开了久远之绊 ERO 化风波的序幕。

说起 EROGE 化企划，这事儿还要追述到 15 年前。那时 Xuse 还在株式会社 Youth 的娘胎之中，吉田ユースケ也是一个只接家用机游戏制作单的三好中年大叔。而通过『花札グラフティー　恋々物語』的制作，吉田ユースケ认识了当时担任游戏出品人的宗清纪之。当宗清纪之自立门户的时候，吉田ユースケ带着 Youth 的人马投入了 FOG 前两部作品的制作中，成为了 FOG 的游戏制作团队中一支不可或缺的力量。但谁也不知道，吉田其实暗自做了一个重大的决定。『久远之绊』推出之后，吉田将公司正式更名为 Xuse，在年底把之前给 URAN 做的『Girl Doll Toy』SS 全年龄移植版给做完，就大手一挥，带领全体公司员工跳下了 EROGE 的汪洋大海。1999 年，以隐之名曲『あなたに抱かれながら』而为人所知的，Xuse 处女作『ねいちゃあトリップ　永遠の愛は時を越えて』发售，从此 Xuse 踏上了业界的正轨。这个时候，吉田正需要一部名作来为他的公司进一步扩大影响力。同时，Youth 参与制作的『久远之绊』正在好评发售中，吉田转念一想，游戏虽然是一般向，但是实际上却有几处含蓄的性描写场景，略带遮掩自然是好事，但进行成人向的改编也未尝不可。之后，吉田就拿着『久远之绊』EROGE 化的企划找到了宗清，请求宗清的许可。企划一提出，加藤和小林都表示反对。宗清虽然觉得有些对不住吉田，不过 FOG 也有自己的坚持，虽然很多 PC EROGE 也在向家用机做河蟹版移植，但家用机游戏不在情非得已之时是不会下海的。几经思虑，还是拒绝了吉田的请求。

不过，10 年之后的 FOG 又是另一番光景了，销售成绩的低迷，使得宗清也只得长期依附于日本一的帮助。一次偶然的机会，吉田又重新向宗清提起了 EROGE 化的事情，这次是委婉地询问“要不要试试看 PC 化呢”，宗清也没想太多便随口答道，“要不做做看吧”。回复倒是轻松，不过让宗清没想到的是，这个轻率的决定竟然引发了如此大的风波。

首先是监督加藤直树的反对。加藤虽然不想纠缠这个问题，但他仍认为 EROGE 化的事情确实不妥，有待商榷。宗清即便苦恼，也只得好言劝说，最后双方各退一步，加藤答应如果可以对原作的文稿进行全面改动的话，他就同意本次 EROGE 化计划的进行。宗清没有办法，也只好答应了。

最要命的还不是加藤的态度，EROGE 化计划遭到了加藤基友小林且典的坚决抵抗。“做工口游戏就做工口游戏，艹什么家用机游戏！”，不思进取，这是小林所不能够容忍的事情，本来小林就对『久远之绊』这么多年来翻来覆去复刻的事情颇有微词，EROGE 化更是直接刺痛了他的神经，使他怀念起过去的那段时光。岸上大策，既然游戏要 18 禁化，是没有办法再在一起合作了；而被埋没了一辈子的天才风水嵯峨，也已经在两年前仙逝。98 年的岁月，对于小林来说是无可替代的。而曾经作为游戏企划的他，又无力去阻止现在自己的亲生骨肉被入肉的宿命。于是，新年第一天的凌晨 4 点 07 分，在 FOG 的官方 BBS 上，他留下了这么一段话。

“我是担任‘旧’久远之绊企划和脚本工作的小林。关于这次重制的事情，有几点想向大家通告一下。

就我自己来说，无论是对撰写成人向作品的脚本还是成人作品本身都没有太多抵抗的心

理。而且还常抱着‘有趣的东西总会有趣’这样的态度，但是，我却非常反对把家用作品成人化。

这不就像把自己的亲生孩子给卖了一样吗？难道都没有人感觉到悲哀吗？

而如果是将成人作品做成家用我倒是觉得没什么。

只会发出‘啊，这不受待见的孩子，终于也要登上历史的舞台了’这样的感慨而已。

但关于这件事请，我坚决贯彻我一贯的反对立场。

所以，关于久远之绊的成人新作，我表示啥也不知道，跟我也没有半喇子关系，而且，我曾经撰写的一切脚本文字都不会在本作中使用。

也请让我把话说在前头，由我所创生的角色们也不会在本作中登场。

我和担任本作监督的加藤现在也还是朋友。两人也一起在企画屋工作，但在处理这件事的立场上，我们的立场是完全相反的。

因此，不论新作成为了怎样光芒万丈的杰作，还是成为了辜负玩家期望的臭作，这一切的一切，跟我没有半毛钱关系。

风水先生已经去世了，岸上也没法参与制作，而我更是无能为力。



虽然这已经变成了加藤一人孤军奋战的作品，不过我仍觉得这会是一部杰作。

但即使成为了杰作，对于我来说，久远之绊也已经不再是久远之绊了。于是，借此机会向一直深爱着‘旧’久远之绊的玩家们报告一下我的想法。

现在的我，只是感到深深的悲哀。

如果是完完全全的新作的话，包括我在内的企画屋全员一定会全力进行炮火支援。

而现在去把以前挑战家用机下限用的剧本有意艹成18禁又是要干什么！

作为一个旧士大夫，对发生现在这种事，除了眼睁睁地看着，也没有任何办法了。

我真心地希望新生的久远之绊，能够成为受人追捧的名作。”







小林是出奇愤怒了，光从一个“旧”字上，就已经清楚地表示了自己对整个企划以及新生作品的否定。不管是否能成为名作，都和旧作没有丝毫干系了，现在就划清界限！虽然在FULL ON BBS上，这段文字早已被删除，但有心的玩家还是作为这段黑历史的见证人，将它记录了下来。

正如小林所说，作为曾经的制作者，他已经无力去阻止什么。但他所表示的，并不仅仅是他自己一个人的愤怒，更是久远之绊原班制作阵的愤怒。众叛亲离的结局是宗清纪之没有想到的，他感受到了前所未有的压力，而加藤直树的单兵作战也使整个作业进程异常缓慢——原本全面改稿就是大工作量的活计，除了现代篇和平安篇能保留之外，其他两个部分都要推掉重写。但加藤的意思是，既然作为完全新作的态度来做，那么干脆把当年没能付诸实践的废企划也拿出来算了，把充满平安浪漫风情的幻想换作了院政时代的宫廷异闻，再加上了神代篇，元禄篇全面改写，幕末篇砍掉变成了昭和篇。这些文本上的巨大改动，大大加重了游戏的制作负担。后来谈起游戏辛苦的制作历程，宗清纪之感触颇深。

“一开始感觉会很轻松，没想到会变成如

久远印象

在重围中获得新生的纯爱物语

此一个大工程，而且也没有料到会这么的辛苦。其中最费神的还是平安篇，虽然很早的时候就有过构想，但这部分正好处在从神代到现代的时间流向中的一个关键的连结点上，最终去完成还是要花大量的时间。”

不过，纵然遭遇了前所未有的困难，宗清纪之想做好这个游戏却是发自真心。几次游戏重制都没能实现的语音化（曾广播剧化），终于在本作中得以实现，尽管这方式略显讽刺和尴尬，但总算是满足了久远 FANS 们长久以来的一大心愿（尽管配音效果并不理想）。而游戏自公布后，在文本和原画上一再锤炼和修正，共经历了前后三次跳票，开发周期也足足长达一年半。终于在 2011 年 7 月 1 日，加藤直树的一人杰作——『久远之绊 THE ORIGIN』在一片欢呼与质疑的杂音中发售了。

加藤直树的才能是不可否认的，本作在细节的设定上比原作更为细致，平安篇和神代篇的构思整体上都是值得肯定的。但是，人物像的崩坏、配角魅力的削弱、故事整体的头重脚轻以及冗长无聊的神话、历史讲座，都为许多老玩家所诟病，一个玩家甚至抱怨到“安倍泰亲明明还算是个重要人物，但存在感居然还不如路边的强盗小喽啰”。不过，平心而论，脚本谈不上出色但质量在近年也居上乘，而且诚意满满。其他方面，音乐上没有太大变动，风水先生的原配乐已经足够出神入化，只要老实提高音质就足够了；但在原画和 CG 上，赶工的痕迹就完整地暴露了出来，人物立绘经过了重绘，也加入了大量新绘 CG，但同时，一些老 CG 的重绘太过粗糙，而少数竟然连画质提升都没做直接原封不动地进行使用，这又让很多原作党触目伤怀，嗟叹不已。

总体来说，对于没有玩过原作的新玩家，本作还是值得推荐的。只是有一点让人哭笑不得的是，新作明明和原作差得很远，平安篇的舞台也比原作推后了近百年，标题却还叫做 THE ORIGIN（起源）。按照宗清的说法是，第一，神代篇是一切故事的真正起源，比原作的千年爱情故事更为古早更为缠绵；第二，THE ORIGIN 还有原初的含义，表明了我们使用了一些最初的未在游戏中使用的想法和点子。不论宗清怎么解释，这个可笑的名字除了能让人想起 Bioware 和安彦良和之外，还有什么存在的意义呢（笑）。



▲东京魔人学园动画版





▲东京魔人学园剑风帖

1998 年，是传奇作品在多媒体平台上大获全胜的一年。继承了菊地秀行超伝奇バイオレンス精髓，拥有山田风太郎风骨，用记纪神话（即『古事记』和『日本书纪』）和夸张的战斗演出浓墨重彩渲染的现代除魔活剧——学園伝奇ジュヴナイル『东京魔人学园剑风帖』在 PS 平台发售，在普遍风评不利的情况下，以其内在的魅力征服了玩家，并获得了 10 万份的销量。超古代文明、神秘古物、人与魔，星战爱好者今井秋芳将这些经典的传奇元素有效地整合在了一起，塑造了一个磅礴大气的世界舞台，精心锤炼动作戏份，并混入了大量的西洋元素，让故事本身更富有娱乐性。“乍看是和风物，实际上是颇具外连味的和洋传奇”，既有精通西洋剑术的须佐之男命，又有手持法杖的安倍晴明，看似微妙却又凸显个性的角色，给很多玩家留下了深刻的印象。

同年，由全能脚本家会川升创作的『南海奇皇』也在 WOWOW 开播。这部打着 SF 旗号，舞台设在日本本土却又充满异国风情的小品剧，到处都充满了神、血统、密教、巫女等传统的传奇元素。但由于其特立独行的演出风格，在当时并没有被人们所接受。而无稽的漫才和厚重的命运间奏出的不和谐音，以及难以捉摸的情景跳跃和意味深长的对话细节，使得作品叫好却不叫座。但也正是这部倍受冷遇的作品，让会川升作为脚本家的功力得到了业界一致的认可和好评。

10 月，在『久远之绊』发售前两个月，

一部带有浓重的宗教和传奇色彩的机器人动画横空出世，不仅引入了轮回的概念，还将“前世的记忆”作为关键点进行了描写，这就是真实系大师高桥良辅的『饿沙罗鬼』。从平安到现代，在命运的轮回中渐渐苏醒的傀儡子一族，千年恩怨的二人，被混沌的时代所利用，成为了实现丑恶欲望的道具。只是比起超古代文明的要素，本作的重心还是一如既往地放在了政治、宗教和野心之上。另外，在本作中登场的石舞台古坟，可以说也是传奇 FANS 喜闻乐见的经典场景之一，在久远之绊中也作为重要场景登场，这是后话。

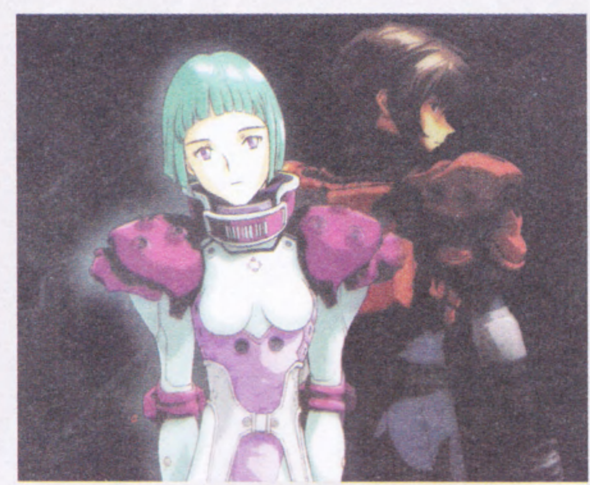
98 年，京极夏彦的传奇悬疑小说依然大行其道，诸星大二郎的传奇漫画仍旧经久不衰，而作为一款普通的传奇恋爱 ADV，没有大肆宣传，在发售之前几乎默默无闻的『久远之绊』，又是怎样从同年的这些多元化的作品中脱颖而出的呢？



▲三神器：三神器指八咫镜、八尺琼勾玉和天丛云剑，是传说中天孙降临之时天照大神授予的神器，由日本的历代天皇所继承。目前八咫镜保存于伊势神宫的皇大神宫，天丛云剑保存于热田神宫，而八尺琼勾玉则安置在天皇的住皇中。

首先值得一提的是在时代背景与人物塑造的拿捏上。本作的时代剧风格尤为浓厚，每个时代之间的切入和连结点都处理得恰到好处，整个故事连贯而自然，没有过分脱节之处。每个时代舞台的社会形态，文化特色，都很少有违和感。从平安的妖艳绘卷，到元禄的庶出世风，再到幕末的暗流涌动，不仅着重氛围的塑造，而且这些时代文化的表现也体现在一些小的细节上，比如平安时代传说的咒符、式神、阴阳斗法，元禄时代兴盛的剑道、绘画、程朱理学，幕府末年发生的骚乱、纷争、派系内斗等等。而在角色的塑造上，以符合时代特色的原创角色为中心展开故事，视具体需要让原有的历史人物登场，并进行一定程度的改编，调整原型人物的性格和人物与人物间的关系，赋予角色新的含义。平安篇在讲述安倍家与贺茂家的关系时，将原来晴明的好友贺茂保宪做了升辈的处理，变身成为了晴明父亲安倍益材的好友，晴明和男主角鹰久的老师。男主角鹰久是作为晴明的弟弟登场，但历史上的晴明实际上是没有兄弟的，因此，故事中的安倍益才相当于是历史上安倍晴明的角色位置，而晴明和鹰久则相当于晴明二子吉平与吉昌的角色位置。而至于为什么要把晴明安排为贺茂保宪的弟子，这是因为晴明和贺茂保宪之子贺茂光荣本身就是对手关系；而贺茂光荣在故事中摇身一变成为了无可救药的死妹控，对晴明和鹰久两兄弟一直抱有嫉恨之心，如果想要去突出对手戏的环节，这样的设定也是合情合理的。

而晴明的死对头芦屋道满，政敌藤原道纲，也被加藤不假思索地摆在了敌役的位置上，并将他们塑造为贯穿整个故事的关键人物（野怪），在各篇中公式性地飒爽登场，作为反面角色展现了其强烈的存在感。而通过这些历史人物作为铺垫，讲述四位原创角色——鹰久、萤、贺茂桐子与泰子的感情纠葛，也很快地就能将玩家带入故事的世界中去。在去感受细腻纷繁的角色感情的同时，又能感受到时代剧般的宏大魄力。当玩家通过平安篇融入了故事的氛围之后，再由小林在紧密结合元禄和幕末的时代风格，着重刻画原创人物与关键敌役的矛盾与羁绊，并保持了角色性格的一贯性。虽然时光流转，但是玩家仍可以通过对角色的描写来对应人物的前世，在元禄篇堕落为游女却依然圣洁并带着些许罪恶的忧伤的萤，在幕末篇化作少女却依然勇敢倔强的泰子，以及无论在



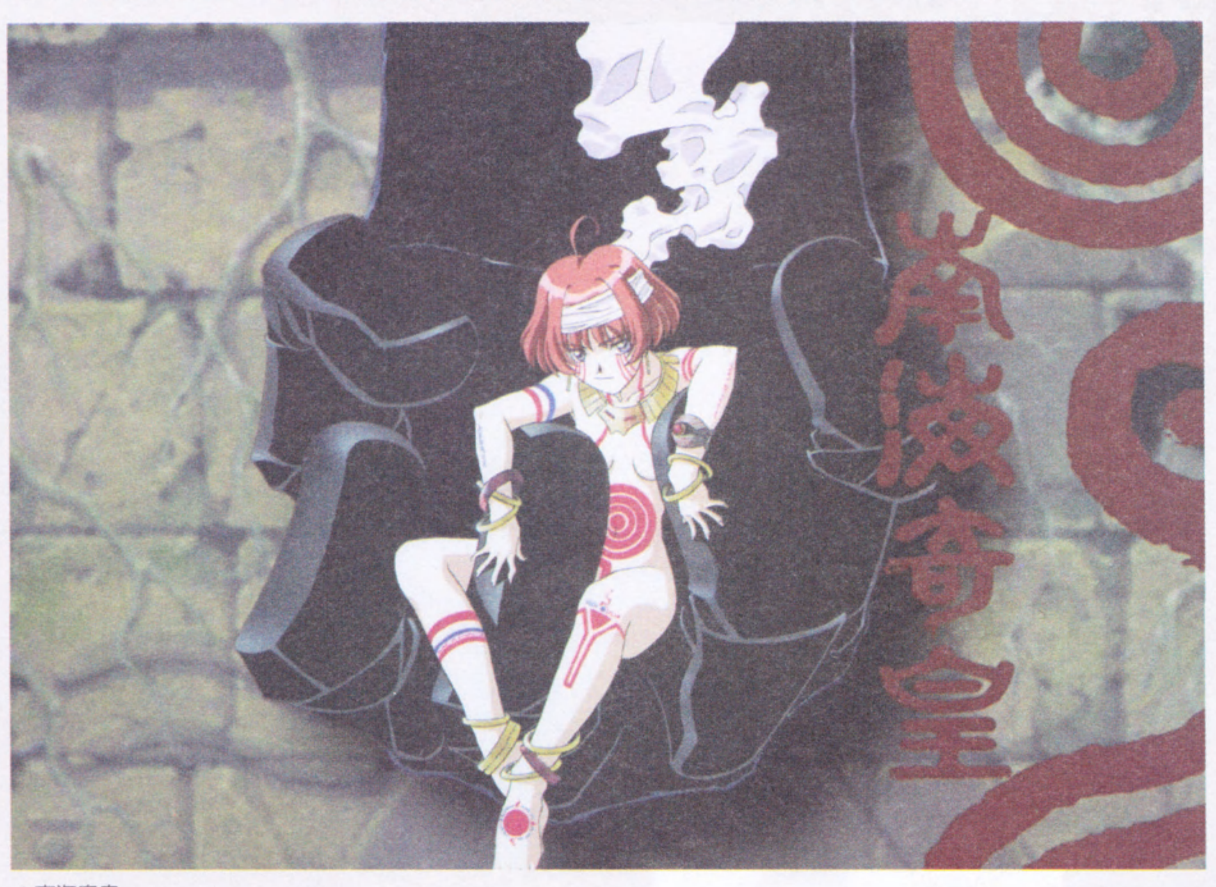
▲饿沙罗鬼



▲南海奇皇



▲鵺：传说中的日本妖怪，记载于『平家物语』『源平盛衰记』等文献。出没于平安时代后期，面似猿，体似狸猫，四肢似虎，尾似蛇，其叫声诡异而恐怖，被视为不吉之兆。



▲南海奇皇



▲东京魔人学园外法帖



▲爱宕山:爱宕山（总本社）位于京都府京都市右京区西北，与京都盆地东北的比叡山并称为信仰之山。山顶为爱宕神社，本能寺之变前明智光秀曾参拜神社并咏诵爱宕百韵，也因此驰名。





▲东京魔人学园外法帖

哪个时代都爱恋着鹰久天真可爱的桐子。时代的故事跌宕起伏地展开，人物的角色像在交错的时间中被更加完整地诠释出来，从而将玩家卷入这壮大的爱情物语的洪流之中。另外，在作品中作为配角甚至作为路人登场的角色，仅通过短短数句的语言或心理等描写就鲜明地彰显出了他们的性格，可见企画屋笔头加藤 x 小林出色的写作功力。

其次，在神话、民间传说与贯穿整个故事的线索间的关系的处理上，同『东京魔人学园』系列相同，本作在神话方面的内容基本还是以记纪神话为主体。从八咫镜、八咫琼勾玉、天丛云剑这些神话中记载的神器，到妇孺皆知的天照大御神和八岐大蛇。无论是神物、神怪，还是神本身，在故事中都扮演了非常重要的角色。但在剧情内容中，加藤和小林都没有去对记纪神话进行大篇幅的说明和讲解，而是循着人物命运的轨迹，慢慢地道出前因后果，使得故事从头到尾都保持着应有的神秘感。而且，加藤和小林在写作时，并没有完全照搬记纪神话的内容，而是对其进行了活用，将反抗天皇的势力“土蜘蛛”描绘成带有受诅咒的血统的一族，而将八岐大蛇作为“土蜘蛛”信仰的太祖，并作为故事的主要线索登场。除了神话之外，许多民间传说的要素也被加入到游戏中，其中最典型的就是晴明之母狐仙葛叶姬的传说。而至于在战斗系统中需要运用的具有强大灵力的晴明桔梗印，则是经过了和洋混合的改造产物，熟悉『女神转生』系列的同学肯定都了解，此桔梗印上的文字“TE TRA GRAM MA TON”其实是希伯来语，为了渲染那薄弱得可怜的战斗演出部分，细节上的改造和美化，也倒无伤大雅。根据需求对神话传说进行合理地运用和改造，一方面大大增加了故事的传奇色彩，另一方面没有影响到剧情本身的流畅度，游刃有余的文字描写反而让故事内容显得更加充实。顺便在这里还要多提一下游戏中出现的一个重要妖兽——鵺。鵺并不属于记纪神话之中，而最早见于『平家物语』中的记载——“面似猿猴，体如狐狸，手脚如虎，其尾似蛇”，与岸上所设定的形象大致相符。不过为了表现出其凶猛的本性，而直接将身体改作了健硕的白虎状，是为岸上老师灵光一现的二次创作。

最后，在时间和空间穿插的表现上。故事以现代篇作为剧情主线，按照主角回忆中“前世”所在时代的推移来分割章节。在“如何突入非日常的时间线”的情节安排上，并没有像一般传统小说一样进行实体的空间转移，而是通过意识的抽离在各个时间轴上循序前行，比如使用催眠术、通过似曾相识的景象或场景积累回忆的断片等等。而随着现代篇中故事的发展，以及所处空间和环境的改变，主角渐渐寻回不同时代的自己的记忆。而每回想起一个时代的故事，男主角在现代篇中的心理也会受到相应的影响，从逃避与挣扎，到接受与面对，当千年的故事画上句点的时候，主角也就找到了命运的线索。这个时候，再循着线索前进对故事做一个大的收束，从而了结千年的恩恩怨怨。另外，这种分段式的穿插还有一个好处在于，能够在故事中出现的各个小的高潮部分间做出合理的间隔，用现代篇的故事去给玩家一个缓冲，特别到了第三章京都篇，包括后来DC 和 PS2 新增的再临诏篇，都隐隐散发着一种“旅行游戏”的气息，时代的穿梭结合古迹的风韵，给人以梦幻般的协调感，爱宕山、清水寺、慈照寺（银阁），仿佛是踏着古人的足迹去翻开历史的画卷一般，自然是别有一番风味。

『久远之绊』之所以能获得玩家的支持，其清丽自然而略显沉重的故事描写，个性突出魅力十足的人物塑造定是功不可没，而更不可思议的是，一个纯粹的恋爱故事能和一个壮大的神话体系完美融合，并且一直保持流畅而清晰的走向。无论是悬念的设置，还是气氛的烘托，都如行云流水一气呵成，堪称和风恋爱传奇 ADV 的范本。

Rewritten Origin

传奇的再会

被改写（Rewrite）的起源（Origin）



▲天照大御神：日本神话中皇室的祖神，『古事记』中记为天照大御神，『日本书纪』中记为天照大神。根据记纪神话中的记载，是太阳的神格化，须佐之男命的姐姐。



▲银阁：慈照寺观音殿的俗称，位于京都府京都市左京区，是象征了繁荣于室町时代后期的东山文化的临济宗相国寺派寺院。创立者是室町幕府第八代将军足利义政。作为见证古京都历史的宝贵文化财富，目前也已被登录为世界文化遗产。





▲玉藻前：传说为平安时代末期鸟羽天皇的侧室，是白面金毛九尾狐幻化而成的绝世美女。鸟羽天皇抱病时，因被安倍泰成识破正体而从宫中逃走，去向不明。在文艺作品中常作为祸国的红颜恶役登场，与酒吞童子、崇德上皇并称为"日本三大恶妖怪"。



▲清水寺：京都府京都市东山区清水寺，本尊为千手观音，创立者是法相宗的延镇和尚。是京都为数不多的在平安京迁都之前建立的寺院，也是京都著名的观光地。作为见证古京都历史的宝贵文化财富，目前已被登录为世界文化遗产。

PS 版『久远之绊』之后的两作再临诏，为了让作品更加富有作为游戏的趣味性，因而增加了故事结局，开放了再临诏 END。出发点虽好，但也不免有狗尾续貂的嫌疑。而与这种还算良心的榨汁行为不同，THE ORIGIN 的下海则是各种意味深长。而在完全新作的外衣下，却又处处闪现着，甚至原封不动地保留着那时时刺痛人心的原作痕迹，让人哀久远不幸怒 FOG 不争。不过说起久远的精华之处，终究还是要落到剧本之上，经改写之后的全新故事又是怎样的呢？。

在上文中提到过，新作分为五篇，在原作的基础上增加了神代篇，削除了幕末篇而改成了昭和篇。自 PS2 版后时隔近十年重新提笔的加藤，把整个心思全部用在了故事的 Origin 上——光是平安篇和神代篇所在的第一章，就足足占了游戏一大半的比重。相比原作平安篇浓厚的传奇风味，这次处在原作时间轴近百年后的宫廷戏，一上来就摆出了大河剧的架势。和原作直接改编历史人物为作品服务的态度不同，加藤这次是细心考证，把院政时代的历史背了个滚瓜烂熟，所有人物的形象基本都与真





实历史相符，接着就大开帝王家族史讲座，这权当做熟悉设定，放下不提；玉叶（萤）从天女直接升格成了神，作为传说中的绝世狐妖玉藻前，和尾崎狐厮混在一起，接着又是大段的传说讲座，一边是叙述身世，即玉藻前 = 妲己 = 华阳夫人 = 褒姒，一边又讲东渡受难最后在宋时才通过日宋贸易船成功渡洋，这权当是给神代做铺垫，也放下不提。如果说作为白拍子登场时的玉叶骨子里还透着几分神女下凡的风雅的话，之后拉着狐狸大谈宫廷政治帝王哲学的玉叶则像完全换了个人一般，散发着浓浓的中二气息，为了达成与兄长的约定，实践自己的正义，机关算尽不择手段，这也就是宗清纪之口中所谓的“恶女役”吧。不过加藤直树可不是高桥良辅，本来就不适合描写厚重政治观的他，却为了演出更加厚重的故事，强行踏入自己所不擅长的分野，一方面使故事显得生硬和刻板，一方面也显得青涩和稚嫩。而且，为什么要在一个 EROGE 里实践如此深刻的故事描绘？当然，很大的可能是加藤直树没有把作品当作 EROGE 来做，但即便如此，也只能说，这也许是一个好主意，不过却是一次出奇失败的尝试，这部分亦暂且不提。学究教条之后终于突入战斗演出，只见金光一闪脱光光，パラリル☆パラリル☆ドリリンパ，オサキ合体！变身！魔法少女玉藻前！看到这幕不禁让人一口老血涌上喉头。实际上，战斗的演出无论从节奏、效果、气势来看都非常不错，不过这诡异的违和感和落差确实让人忍不住捂嘴大笑。接着，故事情节切入神代篇。神代篇虽然讲的是天津神和国津神的故事，但是基本已经摆脱了记纪神话的束缚，给人一种平易近人的感觉，角色的造型和故事的气氛让人依稀能联想起火鸟黎明篇。虽然也是利用国津神内心的欲望挑起高天原与苇原中国相互争斗这种古老的桥段，但脱出宫廷剧的束缚已经能让人感到轻松很多了。另外这部分的背景 CG 对氛围起到了很好的烘托作用，特别在光与暗反差的处理上，仿佛还真带有几分伦布兰特的味道。

纵观平安篇和神代篇，故事上确实无法让人找回十三年前的感动，但相关捏他却比原作要多得多。比如为女神转生玩家所熟知的大魔缘崇德天皇，密教立川流的创始人仁宽法师，天津神和国津神之间各种亲族血统关系，对于爱好日本历史和神话的入门者来说，甚至可以作为推广型教材。特别是针对立川流的描写，密教仪式的细节，加上让人头疼的理趣经经文，宛如亲临其境。而两篇内频繁出现的众生平等观点，不知道是受了佛教的熏陶，还是有意在向火鸟大和篇致敬呢？

之后再来看看元禄篇和昭和篇。元禄篇登场角色仍以原创为主，但是由于与历史上的庆安事件相互连结，由原作的没落绘师转变为朝廷走狗的主角，其角色像发生了很大的变化，而整篇故事也散发着一股浓烈的阴谋论气息。平和背后的混沌，虚假的繁荣，不为人知的里街道，神秘的黑色宗教，淫靡而灰暗的色调，这些零散的元素构成了元禄篇的舞台，而这正是元禄篇最大的魅力之所在。虽然就故事的走向来说，和原作走到了两个完全不同的风格上，与原作相比在气势上略显薄弱，但论故事的魅力程度，是完全不逊色于原作的。就在玩家渐渐对作品有所改观燃起希望的时候，昭和篇马上开始了大暴走。原作中幕末篇的几个角色几乎原封不动地搬到了昭和篇不说，新登场角色——天丛云剑转世的由香里的角色魅力也

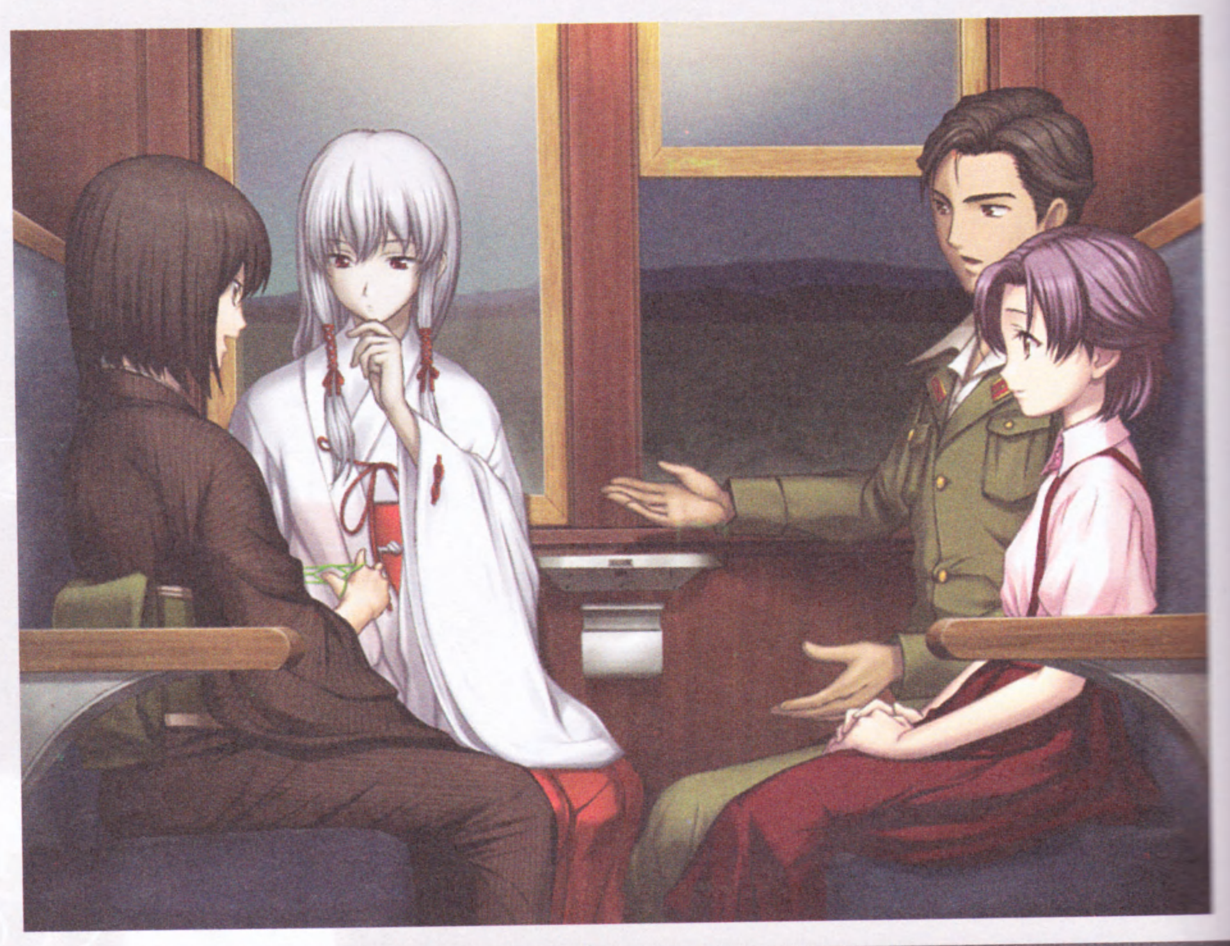




明显不足。整篇故事很短，剧情展开各种异想天开不说，逻辑也十分混乱，似乎是加藤硬着头皮把传统神器与现代战争结合在了一起，这种显而易见的后期疲软，不得不说是游戏中最大的败笔。

而至于现代篇由于只在原作的基础上做了细微的调整，并没有做太大的变化，因此在这里也不再赘述了。另外贯穿系列的万年毒瘤——令人恶心的战斗选项仍然健在，新玩家也务必要做好心理准备。

『久远之绊 THE ORIGIN』的整体评价，自然是不足以与原作相提并论的，头重脚轻，虎头蛇尾，都是值得诟病之处。加藤直树毕竟不是全能之神，要他一个人完美地去完成这么



大的一个工程，未免过于苛刻。话说回来，本作也并非一无是处，浓重的神话色彩，露骨的人性刻画，加上美少女华丽的变身演出（笑）。本来否定他人的生存之道就只是好事者闲来寿时的娱乐项目，又何必太过认真呢？让一般作内涵去吧！无所谓好与不好，只要能拔的EROGE，就是好EROGE。









Epilogue

结语

改完这文的时候，PSP版『久远之绊』的发售也已成定局了。而关于『久远之绊』下海这件事，虽然一开始有些在意，但是现在已经觉得没什么关系了。

一般来说，在很多RPG游戏的故事里，两面派都是死得最惨的。但是我既支持小林的观点，也不觉得宗清做错了什么，所以应该会是被喷得最惨的那类人。

『久远之绊』已经是一个过去时了，评价已经足够高，也已经没有再重复评价的必要了。而兴许值得探讨的，还是一些文化上的元素。可惜在下一介草民，对于文化探析可以说是一窍不通，加上之前日、台方面的FAN SITE已经在这方面进行了详细的研究，于是这里也就能讲讲基情故事，说点非专业评论性质的废话，能博大家一笑，就已经深感荣幸了。

风雨之中，企画屋下，加藤与小林的基情还将继续；而我也会默默期待着，二人与岸上的会师，如果能有那么一天的话……

希望岸上能无节操地使用安彦风作画。▲

一段颠覆Key社传统的黑暗童话

年度第一大作『Rewrite』剧情全解

■文／安莲·月炎蓝、hades9053 ■责编／秋叶 JEDI ■美编／晗酱

尽管曾因跳票一度引起群众们对其质量的怀疑，但接二连三流出的各式消息外加N个 version 的体验版还是维持住了『Rewrite』在整个 11 年上半年度发售前第一话题性 Galgame 的宝座。这是个从 Staff 确立之时就注定要在口水里跋涉的作品，乃至观众早在其发售前就已经于心中给它掂估了个份量，有人已经捂着肚子准备好发笑，有人已经带着水杯漱好了口，还有的人带着十二分的疑惑揣好了瓜子，总之，所有人都伸长了脖子，期待着一探究竟——尽管心态不一，但我们可以将这些统称为，让 Key 社喜闻乐见的——翘首以盼。

Key 社坚实的群众基础众所周知，而这次麻枝隐退只是负责质量控制，加上剧本界精神领袖田中罗密欧被请来捉刀，顺便还有莫名其妙插一脚的龙骑士 07，这个怎么看怎么诡异的阵容每一条都具备十足的冲击性。Key 社赢了，游戏发售后各派人马不出意料地开始了大规模混战。

这对于 Key 而言是一场关键的变革，『Rewrite』在吸引到外部来自田中和龙骑士 07fans 的同时也导致了内部现有受众的消化不良，过长的篇幅，不同线路风格的变化，细节及人物性格的不统一也的确很难让所有人适应，本作或神或粪，这场争议短期内已经无法产生一个公论。

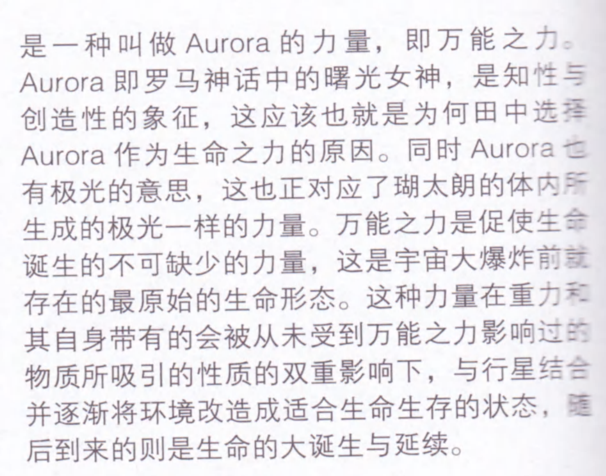
就算少了麻枝，还有某大妈的 CG 多年如一日地没有最坑爹只有更坑爹，招牌之一的音乐也一如既往成反比地优秀着，在这熟悉的表象之下，迎来的是这场被大幅改写的内在。

谨以本文，通过两位笔者的视角，为你一览这一次革命性的『Rewrite』——

Rewrite
リライト

hades9053

世界观解析 Rewrite



Key 以往的作品事实上很少有真正能被称为"世界观"的东西，Key 成立之前的『One』就不说了，从『kanon』开始，包括『Air』、『CLANNAD』以及之后的『智代 After』和『Little Busters』系列在内都是这样，当然这里并不是说这些作品里的世界就和三次元的现实世界无异。以『Kanon』为起点的 Key 的思念体的存在，『Air』中翼人的传承，『CLANNAD』的光玉和幻想世界，以及『Little Busters』中的虚拟世界，这些都是脱离了我们认知的超自然的存在，但说到底这些设定都只是和三次元世界的基础保持着平行的关系，互不影响，没有真正到达支撑整个世界的地位，只有『星之梦』在一定意义上才能说是创造了一个新的世界给玩家欣赏。但这次的『Rewrite』可以说完全颠覆了 Key 社此前的惯例，将"设定"提升到了宇宙的级别。

整个『Rewrite』的世界观中最核心的就是一种叫做 Aurora 的力量，即万能之力。Aurora 即罗马神话中的曙光女神，是知性与创造性的象征，这应该也就是为何田中选择 Aurora 作为生命之力的原因。同时 Aurora 也有极光的意思，这也正对应了瑚太朗的体内所生成的极光一样的力量。万能之力是促使生命诞生的不可缺少的力量，这是宇宙大爆炸前就存在的最原始的生命形态。这种力量在重力和其自身带有的会被从未受到万能之力影响过的物质所吸引的性质的双重影响下，与行星结合并逐渐将环境改造成适合生命生存的状态，随后到来的则是生命的大诞生与延续。

——再进化与键

当智慧生命发展到死胡同的时候，为了防止资源的继续浪费，万能之力会引起再进化，即将星球上的所有生命全部分解，重新进行一次生命诞生和演化的过程。而再进化的关键，便是被人类称之为"键"的万能之力创造出的"少女"。键在诞生之后会在人类社会学习，并寻求"良好的记忆"，也就是即使把星球的生命耗尽也要扩张的意志（田中所描述的"良好的记忆"与都乃河的有出入，这里以田中的版本为准），如果键没有寻找到"良好的记忆"，那么便会引发"救济"，开始新一轮的再进化。

——庭院文明

当星球的表面积过小时，万能之力的密度会高涨到产生多重化世界的程度，Moon 线中的月球就是这种情况的典型代表。在地球即将枯竭的时候，万能之力来到月球并在那里形成了各种可能性的世界，Moon 线之前的 5 条线就是其中的一小部分。最后，在瑚太朗的插手下，世界的可能性得到了极大的扩展，这也才有了之后万能之力回到地球以后所开始的 Terra 线。

——Gaia 与 Guardian

围绕着键展开了数千年的争斗的两大世界性组织。Gaia，正如其名，以大地为本，追求救济的到来和人类的毁灭。Gaia 以圣母会为中心，利用魔物使以生命力为代价召唤出的魔物进行战斗。Guardian，作为人类的守护者，聚集了全世界的超能力者，他们的理念则是无论未来怎么样人类都必须要生存下去。

——瑚太朗的能力

瑚太朗有两种先天的能力，一是通过重写改造自己的身体，二是控制自己的血液。在 Terra 线以外的所有线中由于瑚太朗体内被埋入了键的丝带，使得血液变成了极光样的物质。

整个世界最关键的人物，除了键以外，就是瑚太朗和日本圣母会的圣女加岛樱了。加岛樱是唯一一个独力参透世界秘密的人，她将瑚太朗从原先对键起反作用的位置上挤了下去，这直接导致瑚太朗转变成了键的守护者，以及人类世界的可能性的扩展。

整个『Rewrite』的世界观非常的庞大和复杂，因此没有办法解释的地方也非常多。虽然在 Moon 线以及 Memory 里对世界观有一些集中性的描述，但这些还是远远不够。这里笔者也只是大致介绍了一下世界观最核心的几个部分，而并非为了解密世界观，更多的部分玩家们可以在游戏的过程中自己探索。





安莲·月炎蓝

神户小鸟篇 Rewrite リライト

在前期宣传中，神户小鸟一度作为本作的第一女主角出现，虽然之后这种说法似乎被官方自己撤销，但实际她仍然是和主角羁绊最深的一位。田中这次带来的这位女主角，拥有的是有别于键系以往娇柔女主角的特殊魅力，可谓注入一缕新风，无论是这个角色本身，还是整条线路，带给人的感受都是沉入骨髓的深刻。而这条路线对于世界观的朦胧描述，与其它路线由浅入深的关系，暗藏的伏笔，也使它成为最适合在一周目攻略的路线。

神户小鸟是主人公瑚太朗的青梅竹马，但这场幼驯染的关系却不是女方从早到晚地暗送秋波试图感化男方，而恰恰是反过来，瑚太朗近乎死皮赖脸地一找到机会就向她示好，小鸟却始终与他保持着微妙的距离。小鸟和瑚太朗一样，没有朋友，只与同学保持着最淡的交往，班里那位看似不良少年其实傻得可爱的吉野，是二人与这个班级少有的交点，当然，这是以瑚太朗总是不肯善罢甘休地骚扰吉野而得出的"交点"。整个共通线的部分，就是以瑚太朗为解决自己每晚遭遇的灵异事件而去结识校内传说中的魔女千里朱音为契机、加入这个成员仅朱音一人的超自然研究社团，并逐渐因为种种机缘巧合将成员扩充到包括转校生千早、一年级的中津静流、班长此花露琪亚及小鸟在内的六人阵容，然后共同进行各式各样针对超自然现象的调查和研究活动的过程。徘徊在风祭市的 UMA（不明生物）传说，不知不觉间闯入的异空间，还有瑚太朗自身那难以琢磨的超能力，这本是个普通地追逐着刺激冒险的青春故事，但这一切在他们偶然撞见森林深处那被污染的虹色河流的那一刻终结。

学校新闻部的井上为了调查这起事件而深入森林并就此失踪，由于瑚太朗是最后与她通话的人而被他人视为有连带责任，导致超自然协会被校方勒令停止活动。为了超自然协会的继续存在，瑚太朗发动全体成员一起进入森林展开对井上的搜救。夜幕降临，数量众多的凶恶黑犬，漂浮在森林之上的叶龙，这些超现实的光景让森林涌动出别样的险恶气息，巨大的实力差和对死亡的恐惧让瑚太朗再度发动能力从手中变出武器，在抵抗中瑚太朗渐渐失去了意识，最后还留在他的脑海里的，只剩下超自然协会里各位成员对此情此景的微妙态度以及那个忽然出现的陌生银发少女……

基本五位女主人公的线路都是从这里正式开始分歧，而小鸟线，起始于全员的失踪。

事件发生之后，超自然协会的全部成员都没了踪影，上课缺席，手机也联系不到，而这之中，瑚太朗最担心的小鸟，甚至连家中都空无一人。这种煎熬持续了几日，某天晚上瑚太朗终于听到了小鸟家传来动静，面对声称亲戚有急事而全家外出的小鸟，害怕她不知何时又将不明去向，瑚太朗一把抱住她并告白——这已经是第二次，但是，和初中毕业时的那场告白一样，小鸟再次选择了拒绝。

多年来一直是如此，旁人不止一次、理所当然地认为他们就是情侣，但两人之间永远隔着一根头发丝的距离，是无限近，却也只限于无限近。瑚太朗只能跟小鸟继续维持着青梅竹马的关系，一起上学一起取材一起去前夜祭。小鸟对瑚太朗显然是有情意的，否则不会承诺自己绝不会跟别的男生在一起，否则不会说她永远会把瑚太朗的幸福放在第一位，否则不会要他承诺不再插手超自然的事情，也不会特地亲手刻一个木雕代替式神给他，而真正能让瑚太朗幸福的事情，却是小鸟唯独不能允诺的。瑚太朗只有等待，等待着有朝一日在他侧身想吻小鸟的时候，她不会别过头去，但他没有料到，这次前夜祭的"约会"，将是他和小鸟最后的美好回忆。



之前，传出失踪的井上在被找到的同时举家搬离此处并转校的消息，而随着收获祭的开始，失忆的井上竟然出现在瑚太朗的面前，声称自己出于潜意识来到此处，并将自己当初



物，小鸟认为与她如此亲昵的小犸不可能是佩罗，他们的良好关系不过是自己潜意识对这个魔物的操作，所以无论如何，小鸟也不会对使魔倾注任何感情。这些事情瑚太朗已经不记得——那只名叫佩罗的狗由于长期受到之前主人的虐待，对人类彻底失去信任，实际一直到死都没有亲近过小鸟。在瑚太朗的再三要求下，小鸟终于愿意伸手安抚它，这头迷你猛犸在弥留之际竟然发出了佩罗的叫声，但小鸟只能笑着坚称这只是无心魔物临死的反射作用。

结界终究还是被破坏，面对各种生物和超能力者的混战，小鸟有限的魔物毫无招架之力，瑚太朗和小鸟准备带着键逃亡，这时他才发现，实际小鸟的父母也是魔物。多年以前，小鸟一家出游遇上车祸，小鸟作为唯一的幸存者，在森林里遇到了宿神木，以复活父母为条件，小鸟和它签订契约成为德鲁伊，谁知所谓的复活，不过是让父母变成如今的行尸走肉，只会根据制定好的内容进行基本的日常对话，但小鸟只能面对这样的事实，并且在关键时刻毫不犹豫地将他们作为道具投出。



千辛万苦保存下来的记忆卡资料交给瑚太朗。瑚太朗清楚地知道，现在自己手上的东西恐怕就是这一系列超常事情的真相。资料中那些古怪的生物，穿着斗篷穿梭在森林间的人，还有他不止一次误入的异空间，全都和这片森林有着联系。想到小鸟的劝告，瑚太朗对自己是否应该插手这件危险的事情产生了犹豫。此时小鸟再次不知去向，瑚太朗在她家门口碰到了她的战斗力超群的"保镖"，被称为是"狗"的奇怪生物小犸。在瑚太朗跟着小犸移动的途中，再度误入了异空间，又忽然被"传送"到了森林，之前那个混乱夜晚出现的银发少女再度现身，恍惚间瑚太朗似乎回忆起了那段模糊的过去，重伤的自己，小鸟向某人求救搭救自己的声音，还有多年前银发少女的身影……

第二天，瑚太朗已经完全忘记了自己对小鸟的执着，而班主任宣布了小鸟转校，吉野愤怒于他的冷漠而挥拳相向。于是他终于得知自己的大脑受过伤的事实，这也是同学和老师们在关键时刻总对他温柔相待的原因。兜兜转转间，瑚太朗终于找到了小鸟。原来她的真实身份是德鲁伊，小犸是她自己用猛犸和动物尸体合成的魔物，因为曾和宿神木交换契约，她担任着保护"键"的职责。"键"正是那个银发少女，也是瑚太朗每晚遭遇灵异事件的原因。可以说，到这里才真正进入小鸟线的核心——始终被压抑的情感，困顿的精神，疲惫的心灵，无止境的煎熬，未知的恐惧……这一切构成了小鸟生活的全部，也是整条线带给人的直观感受。对于之前的我们和瑚太朗而言，小鸟究竟是怎样的女孩呢？是父母呈放任主义的独立女孩，是拥有着让植物恢复生气的力量的女孩，是热衷于环保公益的女孩，是喜欢零钱的女孩，是总是笑眯眯说话出其不意的女孩，是陪着他犯傻说相声的女孩——唯独不是这个生活在森林，家中只有满满专业书籍，担任魔物使的女孩。

德鲁伊是孤独的个体，依靠着在森林里作为魔物能量供给的能量点，小鸟必须得以一己之力同时对抗试图来争夺键的 Gaia 和 Guardian 两个庞大组织，对她而言，她没有盟友，只有敌人，必须得将有限的时间完全投入到对键的保护中去，投入到魔物的制作和结界的维护中去，然而，她实在贪恋和瑚太朗共同度过的日子，所以始终没有尽全力完成这份职责。对于小鸟来说，这惩罚就是即使退学，也来不及了；再怎么赶紧，再怎样不眠不休地制作魔物，也来不及了。这份绝望只是在无止境的延续，她找不到继续的意义，找不到希望，但她不能逃跑，她没有选择的权利，只能每一天活在提心吊胆中，生怕有一日结界被破坏，生怕有一日任何一个组织袭来，然后继续不停地赶制杯水车薪的魔物。而瑚太朗只能眼睁睁地看着自己心爱的人处于崩溃的边缘，却几乎帮不上忙。

这之后是接二连三的残酷。为了寻找突然不知去向的键，瑚太朗与键险些遇险，被已经身负重伤的小犸舍命相救，待二人终于回到结界内时，小犸已是奄奄一息。抱着垂死的小犸，瑚太朗回忆起它真正的名字其实叫佩罗，是小鸟以前死去的小狗的名字，可无论瑚太朗如何恳求，小鸟却不愿意再抱一抱乃至摸一摸它——只因这只是她用佩罗的尸体制作的魔

他们的逃亡之路，是一片黄金的麦田，一望无际的麦浪中，只有一座可供藏身的屋子。瑚太朗对小鸟提出了自己最后，也是最残酷的问题：

"那么，我是魔物吗？"

小鸟没有回答，这是她最不敢回答也不愿意回答的问题，正是因为这样她才一直躲避瑚太朗的好意，一直不去回应他的心意，瑚太朗已经是她在这个世上最后的依靠，她无论如何也不想失去。

可是，她所认识的受伤前瑚太朗，可是个经常无视她，对她冷言冷语，毫不温柔的人。所以，现在这个瑚太朗对她的感情，难道真的不是出于她潜意识的操控吗？

很快，他们就被敌人发现，小鸟决定将这里交给身为父母的两只魔物，换取自己和瑚太朗以及键逃跑的机会。这是再明显不过的送死行为，但"父母"却坦然地说这是为了守护家人，凛然踏上征程。这不再是被设计好的台词。但小鸟已经只剩下哭喊父母名字的机会，而另



一边，是狂笑的键。

逃无可逃，他们发现自己又回到了来时的小屋，而这里早已没有任何痕迹，魔物死了就会消失，这是理所当然的。键开始了圣歌的吟唱，无尽的绝望之下，小鸟脑子里的弦终于因为悲痛而崩断，她向键举起了枪，被瑚太朗拦住，下一秒，键被窗外赶来的静流射杀。

一切就此结束，当初因为键而得救的瑚太朗被收回了力量，恢复了濒死状态，开始吸食作为魔物使的小鸟的生命，两人双双倒下。为了证明自己不是魔物，也为了不这样白白耗尽两人的生命，瑚太朗坚持要求解除小鸟和自己的联系，让她送自己去医院。这注定是艰难困苦的旅程，小鸟含着泪，努力地扶着他一点一点的移动，几度力尽，几度绝望，几度担心着瑚太朗坚持不下去，但是，最后奇迹终究发生，瑚太朗被救了下来。

漫长的术后康复过程，小鸟始终没有再露脸，春天到来，樱花盛开，瑚太朗装好满满的零钱，玎玲咣啷地踏上了去见小鸟的坂道……

小鸟线被称为『Rewrite』中最苦逼的故事并不是没有道理，田中一直到最后都吝于施舍给小鸟一个爽快的好结局。整条线路没有拥抱，没有接吻，有的只是自始至终的隐忍，只是小鸟靠在瑚太朗肩头的号泣，直到最后，她都恐惧于瑚太朗康复后将失去对她的爱恋而不敢来医院面对结果。但是斋藤千和神一般的演技，及田中对角色细腻的塑造和情节铺陈，让这条始终将玩家压抑在抑郁状态的线路，无论氛围还是角色，都相当令人难忘。也由此，令不少通了小鸟线的玩家，继续进行其它路线时，始终会带着抹不去的负罪感。

hades9053

凤千早篇 Rewrite リライト



在共通线的搜救事件结束之后，瑚太朗便为了躲避 Guardian 的威胁而开始了与千早的同居生活。千早线的故事基本上可以分成四小段：1、同居后的日常生活；2、Gaia 的内战；3、与 Guardian 的对决；4、与朱音的最终决战。

有人认为千早线的进入比较突兀，在共通线的搜救事件正面遭遇魔物之后，便将 Gaia 和 Guardian 这两个组织的存在都抖了出来。事实上千早线在前五线中过渡得还算是比较平缓的了（当然了，不及小鸟线），这也要归功于千早线第一小段的日常生活部分。在这一段剧情中瑚太朗逐渐被告知关于 Gaia 和 Guardian 的内情，一边和千早（外加三魔物）过着同居生活，一边接受着咲夜的各种特训。有了这一部分日常生活的千早线整体看起来更像是『Rewrite』从共通线一直到结局的一个缩影。

『Rewrite』虽说是全年龄游戏，不过毕竟还是一部 Galgame，爱情在剧情当中还是不可或缺的一个重要因素。从这方面来说千早线开始的这一段日常中的感情培养还是更加符合 Key 以往一直使用的学园恋爱类的设定，相对来说更加容易为 Key 的老支持者们所接受。



随后而来的 Gaia 的内战打破了瑚太朗与千早同居生活的宁静，与三名杀手的相遇直到交战并取得最终胜利，这一切无论对瑚太朗来说还是对面对着屏幕的玩家而言都是比较唐突的。这一小段的故事的主角可以认为是三名杀手中的一人，Midou（ミドウ）。出生于战乱之中，对他而言杀与被杀只不过是家常便饭，而他现在只是站在去杀的一边。Midou 是一个内心扭曲的存在，在他的心里只有无尽的杀戮，世界的毁灭才是他存在的意义，而最终战胜他并将他杀死的瑚太朗，对他而言也只不过是一名未来的后继者而已。这种孤独到病态的反面角色从设定上来说相对有点老套，这一小段故事虽然集中了千早线大半的大规模战斗场景，对战斗的描述也是整条线中最细致的，不过热血有余热情不足，燃起来的只有场面，对人物的刻画则显得比较干涩，甚至可以说是鸡肋。虽然说 Midou 是引领了这一段小故事的重要人物，但从千早全线来看他还是摆脱不了路人这个圈，多的只是出场时间而已。



不过就是在这不景气的一段中，还是夹杂着一些令人难忘的片段的，其中之一就是班长与瑚太朗和千早的告别。虽然身处不同的组织和立场，面对截然不同的命运，但这些还是没有办法阻止友情的诞生。立场的差异让他们必须站在敌对的两边，但心还是向往着同一个地方，对于他们来说已经逝去的时间是在这残酷的现实中支持自己坚强地走下去的希望。这短短的一段场景，在 Reply 这首 BGM 的渲染下显得格外煽情。另一段则是千早在瑚太朗面前回忆自己的过去以及和咲夜的相遇，虽然这一段相比之下没有太多让人感伤的部分，不过整体的气氛和前后热血的战斗相比则显得更平和，并带有一定的美感，同时也为后面的一些核心

内容埋下了伏笔。

和前两段故事相比，与 Guardian 的对决以及与朱音的最终决战并没有什么过多的铺垫，而更像是速战速决。对战斗的场面的描述不再像之前那样详细，而把更多的笔墨花在了对主要人物的刻画上，单从这方面来说就比千早线的前半段要优秀许多，整个千早线最精华的部分也确实都包含在这两个事件中。从咲夜在前一个时代的记忆以及另一个视角所看到的他与千早之间的因缘，到他拖着几近崩溃的躯体一直战斗到最后的背影，这个人物最闪耀的部分被毫无保留地呈现在了玩家的面前。

而紧接其后瑚太朗的两个使魔的自我牺牲，以及千早的父亲留给女儿的最后一份回忆，也丝毫不显逊色。比较遗憾的是，咲夜的回忆没能再写得细致一些，否则可以让煽情的力度再上一个档次。其次就是瑚太朗面对巨大化的咲夜时的那一战过于热血化，完全破坏了先前一直持续下来的那种淡淡的感伤的气氛，而已死的 Midou 在此战中对瑚太朗的相助也使剧本显得比较三流。不过好在最后咲夜恢复清醒后与瑚太朗的决斗以及千早线最后的 Episode 为结局扳回了一点分数。

其实千早线的整个故事中，在共通线只简短地露过几次面的咲夜要更具有主角的气质，他一直陪伴千早走到现在，作为瑚太朗的前辈，对两人都有非常重要的意义。千早和咲夜在整个 Rewrite 里面自始至终都可以看成是一个整体，守护的一方和被守护的一方在不知不觉之中完全融为了一个整体。在咲夜不得不离开这个世界之后瑚太朗接替咲夜的位置，继续守护在千早的身边。在千早线里瑚太朗和咲夜非常相似，他们生存的意义就是守护自己最重要的人，为此他们都曾将自己的身体重写到了临界点以上。不过瑚太朗比过去的咲夜要幸运的多，有同样命运的前辈挽回了自己的理性，在大家的帮助下最终还是很好地守护了自己最爱的人。而咲夜作为一名先驱者，在承受了最爱的人消失在自己眼前的悲痛和无力，由于过度使用能力而变成一棵樱花树之后，必须孤独地度过极度漫长的岁月。在他眼里，千早的存在是一种救赎，而瑚太朗的存在其实亦是如此。正是因为瑚太朗接替了他的位置，才使得咲夜能在真正意义上完成自己的使命，毫无遗憾地离开这个世界。千早虽说在这条线里非常被动，但她作为将咲夜与瑚太朗的命运紧紧联系在一起的纽带，也是推动整个剧情进展的关键因素。

『Rewrite』世界观设定可说是天马行空，在这样一个半黑暗和半猎奇相互交织的整体氛围中，应该说千早线是最接近于 Key 以往风格的一条路线。虽然说千早线表面上的故事主线是围绕着 Gaia 和 Guardian 这两个组织之间的争斗所展开的，但实际上真正的剧本重心还是在人物之间的情感与羁绊，尤其是咲夜、千早以及瑚太朗之间的情感。超自然研究会会员们之间的友情，千早与父母之间的亲情，两个使魔在短短的时光内和瑚太朗之间所酝酿出的羁绊，以及咲夜和瑚太朗想要守护的强烈意愿，这一切对于一个熟悉并热爱 Key 以往作品的玩家来说，就是在『Rewrite』这样一个黯淡的世界中最好的救赎。千早这样一个人物没有小鸟与朱音那样被强加的使命，也没有班长那样有可能一生都摆脱不了的命运，与组织联系最薄弱的千早，甚至可以说对『Rewrite』世界观的推动没有起到一点作用。但就是这样一个天然











的女主角，在整个『Rewrite』的故事里，却有如一轮耀眼的太阳一般照耀着在这个无可奈何的世界中爬行的我们。因此说千早对于Key的传统支持者们来说是一种救赎一点也不为过。

其实除了风格相似之外，从千早线中我们或多或少也能看到一些Key以往名作的影子。超自然研究会会员们之间的友情与Little Busters，千早一家与琴美一家，同样都是由于外因与父母生死相别，一个是刻意回避过去，一个是不敢面对未来，虽说两者带给我们的震撼感完全不是一个级别的，但这些又何曾不让人想起那些曾经多少次触动我们心弦的情节?

不过虽然上面说了那么多优点，但这并不代表千早线就是『Rewrite』最优秀的一条线。作为整个『Rewrite』最热血的一条线，这种热血反而和整条路线人物的感情刻画显得有些格格不入，这样两种迥异的风格被杂糅在了千早线中，这样的杂糅有时会得到意想不到的结果。但明显都乃河这次在千早线中所作的尝试属于比较失败的一类。

当然，这些战斗的因素是为了服务于『Rewrite』的世界观设定，不过都乃河这次没有拿捏好分寸，使得整条线看下来总是有些别扭的感觉。『Rewrite』虽然是个充斥着超能力和魔物的世界，但毕竟和魔法战斗类的主题相去甚远，因此作为一个Key的粉丝而言，总希望每场架都能打得比较有意义，而不只是图一个场面上的壮观和激烈。此外，在人物的心理和感情的细节刻画上的详略控制还不是很理想，使得某些场景没有能发挥出最大的效果和作用。这也是都乃河在千早线所暴露出的问题。











如果说田中被大跌眼镜地揽来，好歹还是核心人物，那龙骑士07就是活脱脱的广告牌，这条几乎和主线扯不上关系的线路十足地体现了他一贯的与众不同和我行我素。若光从新奇感这一点出发，龙骑士07本次倒的确是不负众望地在拼盘大会中奉上了一道另类菜色，只不过，我们都以为他会带来麻婆豆腐，最后他端上来的却是一杯草莓圣代。



共通线身为班长的此花露琪亚戏份并不多，对这个倔强、正直又有些暴力倾向的女孩仅有的情节刻画也就是其对辛辣的惊人抗力和一年四季都因为洁癖而带着手套。班长线是五位女主角里唯一一个完全没有经历井上失踪及森林事件的线路，取代这些非日常的中心情节的，是为了铺垫班长性格而设置的篇幅不短的日常描写，且为了先抑后扬，都是些对这个角色的减分情节，比如大家都在逗误入教室的野猫时她以不洁为由一把推开出于好意递猫过来让她摸的千早；比如以不洁为由不惜跟别的同学吵架也不愿意帮人捡一下掉在花坛里的球；又比如以不洁为由拒绝接受千早好意来探病时送上的花等等。班长这样的性格导致她只有静流一个朋友，而有意和她好好相处的千早也因为她三番几次的过激反应而和她关系微妙，这对玩家来说也实在是个对洁癖纠结过度的偏执角色，就只剩下瑚太朗始终为了疏通她的人际关系左右张罗。这些日常问题解决后进入专线的故事也完全是围绕班长展开，可谓名副其实的“个人中心线”。

专线内容由瑚太朗调查关于受诅咒少女旭春花的怪谈开始，这名传闻中的少女触碰过的活物都会死亡，任何人只要提起她或是追查她就会受到身边玻璃破碎的警告，若无视警告则会因诅咒而死。和旭春花来自一所孤儿院的男生，多年前正是因为在转校后告诉了同学们关于这个少女的事情后死亡，之后调查这起事件的高年级生又差点因此死于非命，所以旭春花是这个班级里所有人的噩梦，而吉野当年也是班中见证整起事件发生的一员。

瑚太朗向吉野借出他的通讯录准备开始深究此事，他对于这个传说的兴趣也吸引到了班长的加入，因为班长曾经有过类似旭春花的经历，从小她照顾的动物和植物，无论是向日葵还是兔子都会死掉，也因此遭到过同学们的排挤，所以露琪亚自认为能够理解旭春花的痛苦，并决意和瑚太朗一起调查出真相，还这个怪谈女主角一个“清白”。然而随着调查的继续，打印机额外打出的威胁言论，之后纸上多出的一行字，瑚太朗和班长身边接二连三的玻璃破裂事件、瑚太朗手机莫名其妙的损坏以及当初所有听说过这个传闻的学生家中玻璃破碎的噩梦再现，无疑让这个传说坐实，大家对于瑚太朗的询问绝口不提。可瑚太朗依旧不愿放弃，但露琪亚却被旭春花盯上并附身，继承了她那带来灾厄的能力……

到这里来说，龙骑士07的确将他最擅长的惊悚气氛塑造特长发挥了出来，整起怪谈事件也是有模有样，真真吓到不少人。可自从『海猫』起，胖子在解密时破罐子破摔的本性似乎已成了常态，这种鬼扯逻辑，叙述欺诈和诡辩不能就搞超自然的态度，还是再次依样画葫芦地被照搬到了班长线。事件的真相就是，班长就是旭春花，之前特地腾出的班长视角都只是她在自演，玻璃会破手机会坏那是因为她有超能力，至于为什么纸上会多一行字——猜也能猜到了，她自己写的呗。在这里不得不给此花露琪亚同学颁一个影后的奖杯，各种痛苦各种纠结演绎得淋漓尽致，就连被附身后以旭春花的身份去警告瑚太朗时，龙骑士07依然不忘在第一视角体贴地提示各位玩家：“不，眼前这个人显然不是露琪亚”。当然瑚太朗同学的演技更是出神入化，即使这谜底真不新鲜，但除了他自始至终没来由的坚定不移的不信鬼神精神，玩家自始至终也没从瑚太朗的视角叙述看出半点他有察明真相的迹象，可他在露琪亚惊讶到“什么？！你怎么会知道的！”的同时竟突然就摆出了一副“其实我早就什么都知道了”的样子，这个好比让玩家感觉连自己都背叛了自己的超展开倒真是令人措手不及，所以最后整条班长线的前半部分就是两位实力派的



演技碰撞。当然这种不择手段要真能骗到玩家，那还好说，可对于已经熟悉胖子尿性的人而言，看到这种桥段，真的只能摆出一张日和脸了。

当然，要说到这里还是彻头彻尾的龙骑士风味，接下来的转型就叫人大跌眼镜了。班长线最大的优点也正在于此，它让我们惊讶地发现，龙骑士 07 要肉麻起来还真是天赋异禀。摊牌之后，瑚太朗对班长发动了真情攻击，并通过改写能力使自己变成了能接纳露琪亚那毒体质的人，班长被成功攻略，终于说出事情的真相。从小身为孤儿的此花露琪亚曾经被激进 Guardian 分子的研究小组利用去进行“未来人”的实验，因为根据研究地球不到千年将会死亡，而那时的生存环境将是无比严酷的，为了制造能在那种环境下也能生存下来的“新人类”，无数孤儿被用于这项研究，而露琪亚是唯一成功的个体，可这成功的代价是她将永世伴随着这如同毒气工厂的身体、破坏物体的超震动能力以及麻痹的味觉。之后这个小组被 Guardian 勒令停止活动，被救出来的她作为一名战士加入了 Guardian，为了保护人类而









战斗。而包容了这一切的瑚太朗承诺会和她永远在一起，不再让她孤身一人，在静流的“告密”下，瑚太朗策划了一场班长梦寐以求的约会，这部分细腻的描写也让班长线成为整个『Rewrite』里最有 GAL 感觉的线路。

这场甜蜜的爱情没能支撑多久，龙骑士 07 春意盎然完了就不知为何犯起了八点档的毛病，明明两人已经一番山盟海誓，但关键句没说，让那场无比唯美的夜空之吻的背后还是埋了隐患。转折发生在静流身上，尽管露琪亚在先前哀吼自己要一个人孤独终老、今生永远不能接近任何人的时候好像完全忘记了这位挚友的存在（超人不算是人？），但露琪亚的选择性无视不代表静流一直以来的陪伴是假的。

如果说露琪亚是毒药工厂，静流就是制药工厂，因此两人才可以相安无事地长期共存，可正是这过多的接触让静流的身体终于不堪负荷而倒下，同时露琪亚被发现之前抑制她体内毒素的药物开始失效，露琪亚俨然变成了不可控制的行走毒气弹。此时当年曾对露琪亚进行实验的女人鬼使神差地再度登场，承诺这次一定会完成把她送到未来世界的诺言，于是露琪亚自觉自愿地就此失踪。

诚然，对露琪亚来说，她的身体是完全拒绝和现今世界的一切共存的，实验在让她成为未来世界希望的同时又是现实世界的多余角色，所以，露琪亚想要结束这场错误，认为未来世界才是她的最终归宿。那么她为什么会愿意抛下刚刚定情的瑚太朗呢？这正是约会时就埋下的隐患，班长没有瑚太朗活不下去，但认为自己对瑚太朗并非必需品，所以瑚太朗当初尽管各式甜言蜜语说尽，却没说到真正关键的那一句“我没有你活不下去”。所以，当玩家发现之后折腾了这么久归根到底不过是因为这句赛放 P 的情话，除了那些沉迷恋爱情节的，大概都只会觉得像是吃了苍蝇。

于是之后露琪亚为了抹杀“键”，被利用在风祭市放毒气，毒死了整个城市的所有有生命物体，为了防止毒气扩散，风祭市将在第二天被核平。为了防止露琪亚留下来寻短见，Guardian 的一行人包括西九条老师，强支撑着病体的静流以及实际很关心班长的千早，和瑚太朗一起展开了对露琪亚的搜救行动。人嘛，是找到了，但如上所言，无论大家怎么跟她嘴炮甚至不惜动用武力想带她走，我们的放毒小作女听不到那句关键句就非打定主意要耍中二到底，于是全员都被班长打败了，瑚太朗开始了第 N+1 次嘴炮攻势，经过女性阵营各种旁敲侧击，他终于醒悟地说出了关键词，于是风波平息。

本线的结局是瑚太朗和班长一起辗转于组织的各个地下设施，一边 lovelove 一边等待着抑制药物被研究出来的一天。这可以说是



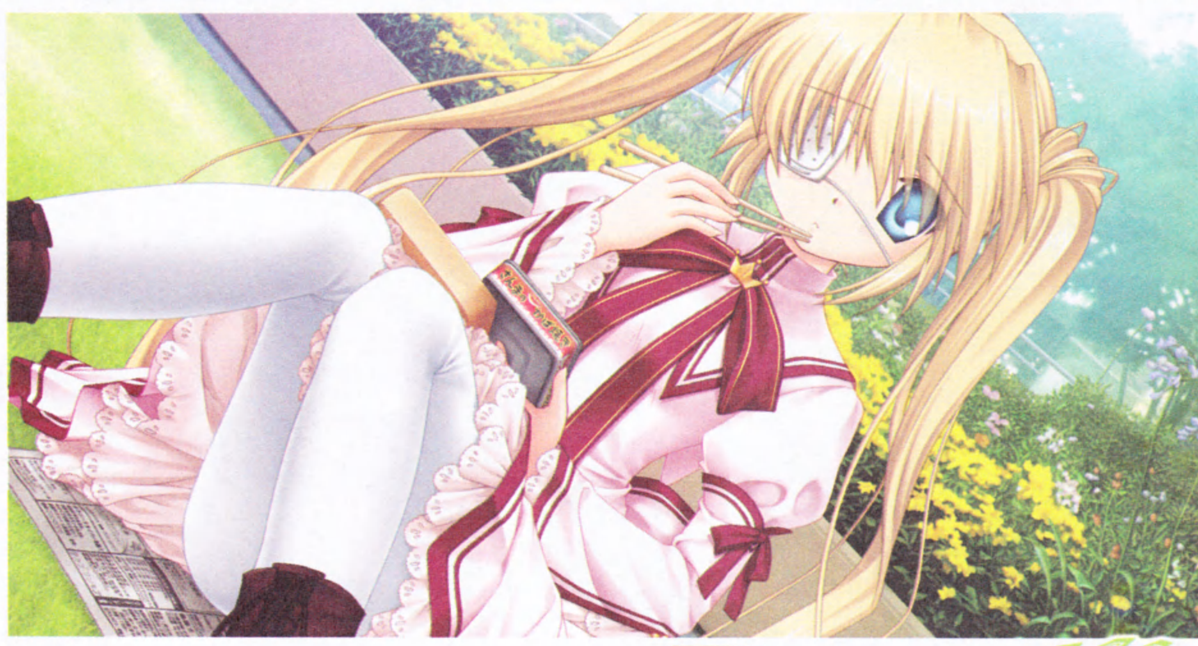
从头至尾都相当讽刺的一条线，尤其不适合和小鸟线放在一起攻略，否则只会让人有一种龙骑士 07 的脸被抽肿了的感觉。

为残酷而残酷，为孤独而孤独，班长这个角色多少还是显得过于自怨自艾，明明周围有那么多人关心的她却始终觉得自己是世上最苦最凄怨的，在毒杀了这么多人之后她依然被作为温室的花朵细心呵护，实在是与整个游戏氛围最格格不入的中二理想主义故事。不过，虽然这或许是吐槽点最多的一条线，可无论是从其鲜明的剧情铺陈特色，还是与其它线路完全不同的主线走向，就像是游戏中那个辣味帕菲，虽然看起来十分怪异，但这种特别也正是它美味的一部分。另外，我们发现了龙骑士 07 写言情肥皂剧的天赋，这才是最大的惊喜。











关于静流的身世，比较难得的在共通线结束之前就全部抖了出来。瑚太朗在静流和西九条的陪同下来到了静流“真正的家”。虽然这么说，其实这里已经没有静流的容身之地了。贫穷但温暖的家庭，尽管这种设定已经被无数次使用，但是那种现实感，虽然不能说是感同身受，但还是能够抓住玩家的心。在参加祭典的时候被 Guardian 和 Gaia 的争斗所波及，使得一家三口的生命陷入危险之中，就是这次事件使得静流的超能力觉醒，也使得她今后的人生几乎完全失去了选择的余地。为何静流的超能力会波及到自己的父母致使他们关于静流的记忆完全消失，我们无从得知，也许是刚刚接受训练的静流没有办法很好地控制自己的能力，抑或是别的什么原因，不过这些已经并不重要了，因为发生的事情已经无法挽回。

这段剧情虽然说不上优秀，不过在营造气氛上还算是比较成功的，而且与千早线相比，都乃河在静流的回忆的细节描写上要显得更加细致一些，静流最后回望的那一张 CG 也和气氛相当贴切，让人心头一酸。

不过这种水准并没有继续往后延续，从静流线正式开始以后，剧情只能用混乱来形容。在共通线结束之后，时间毫无预兆地飞跃到了一个月之后，对此完全无知的瑚太朗和玩家则是在他人的告知下才在一定程度上了解了现状。之后接踵而至的便是静流昏迷不醒的消息，与一行人来到 Guardian 的风祭市总部见到躺在床上的静流后，瑚太朗才逐渐开始回忆起之前一个月发生的事情。

在共通线的事件之后，按照『Rewrite』的惯例，瑚太朗被路线女主角所在的阵营所保护，只不过这一次不再是住到女主家中，而是静流自动送上了门来。最开始的一段剧情描写了静流刚住到瑚太朗家中后的“同居生活”，这一段对于静流的信众们来说本来应该是很高的福利，可是与之前静流的回忆相反，与千早线的同居生活相比静流线的这部分明显要差很多，人物本应该有的魅力也没能很好地体现出来。对于已经成为恋人的瑚太朗和静流，同居的生活中总让人觉得缺少些甜蜜感，与其说是在看一对恋人，倒不如说是在看一对青春期的兄妹一样，静流线的前期就在这种不温不火的时间中度过。不过就算如此，瑚太朗也不是说就没有表现出静流的恋人应该有的样子，他为了能让静流再次吃到作为儿时与家人幸福生活的象征的烤秋刀鱼而在商店街恳求鱼店店主夫妇的这一段还是挺像模像样的。可是就当大家感觉剧情好不容易走上正道的时候，都乃河又给所有人来了个急转弯。瑚太朗在看见公车上的小鸟后急匆匆地追到森林，之后却与地龙遭遇而莫名其妙地阵亡，剩下的只有赶来后抱着瑚太朗哭泣的静流。至此瑚太朗的回忆便结束了，这一切来得是如此突然，实在是让人看得云里雾里。

随着瑚太朗回忆的结束，此前一直昏迷不醒的静流也苏醒了过来，不过这时的两人的生命已经被类似契约一样的东西紧紧联系了起来（如果没错的话是应该小鸟牵的线），至此静流线的第一段也就完结了。在瑚太朗实现了给静流烤秋刀鱼的愿望的过度剧情之后，故事随即转入第二个也是最终的事件。Gaia 袭击了 Guardian 的总部，在一阵激战之后，瑚太朗、静流以及西九条飞驰到森林中，得到的却只是世界已经开始毁灭的噩耗。没能在静流的家人消失之前救到他们的两人在公园中遇到的是决定最后留在这个世界的江坂，身边所有的人都已经消失，仍然伫立在这个遭遇救济的世界的只剩下最后两个人——瑚太朗和静流。而最后的最后，瑚太朗强行切断了和静流之间的契约，将生命力还给静流之后，独自一人留守在了这个终焉的世界里。

到这里静流线已经到了尾声了，从刚开始一直到世界毁灭的结局这近乎整整一条线中的，是毫无征兆的时间跳变，是不温不火的日常生活，是难以理解的瑚太朗的阵亡，是几乎以光速到来的世界末日。从前期混乱的剧情，到后期过于强硬的发展，都乃河在到目前为止的静流线所表现出来的水准实在是和千早线有着天差地别。虽然并不是没有亮点，但在整体水准的低迷下也使得这些原本应该成为亮点的





部分显得有些苍白无力。与千早线不同，静流线没有过多的去进行友情、爱情、亲情之类的感情方面的描述，就算是从静流线一开始就已经确立恋爱关系的瑚太朗和静流在感情方面的表现也并不尽如人意。于是就这样，静流线完全偏离了Key原有的风格，更多地去贴近了『Rewrite』中其他几线的剧本风格，而且剧情上还远远不足。

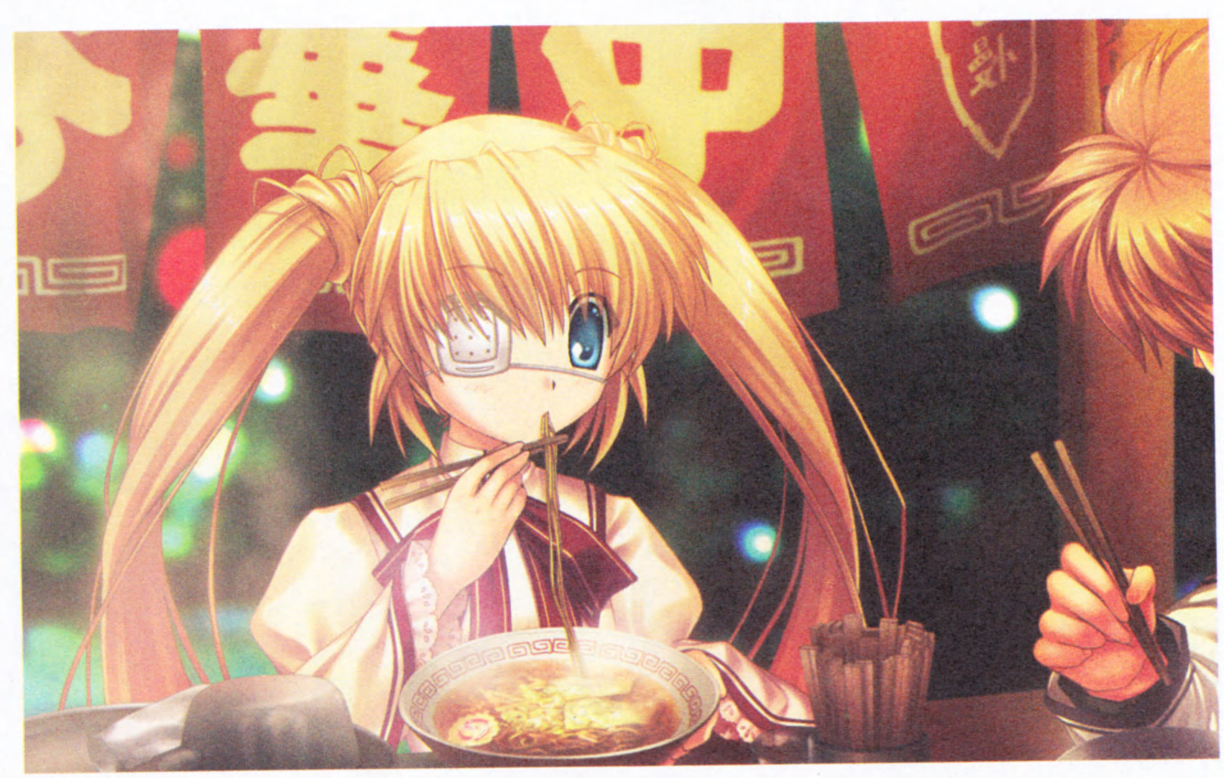
不过，对静流线的这一切的认识，在最后的20分钟内被完全颠覆了。

从两个使魔回到独自留在这个世界的瑚太朗身边陪伴着他，到静流那一行行识别困难的日记，再到最后的ED，静流线的故事突然冲到了近乎神作的领域。静流在避难的过程中的日记，刻意用难以识别的字，以简短的文字来记录下每一天的生活。虽然没有任何强烈的语言，没有任何细节的描述，但已经没有任何东西能比这些几乎可以用只言片语来形容的文字更能传达出静流的心境。日益强烈的思念，在看到他人成双成对时，静流所能拥抱的只有与瑚太朗的回忆。当静流在mp3中发现瑚太朗所留下的情歌时，这篇日记也被抬到了最高潮。走音的歌调毫无乐感可言，但对静流来说，却是让自己与瑚太朗的距离比回忆更近了一步的宝物。

不知过了多少个日夜，当初乘坐避难舱逃离被救济所吞噬的地球的人们，终于又能够再次踏上了这片和过去相比已经面目全非的土地。"瑚太朗"遵守了自己的诺言，在两个使魔的陪伴下，静静地在小山丘上一直等待着恋人的回归，只不过此时的"他"，已经不再是当初的他了。由于有了之前的日记很好地营造出了那种淡淡的令人伤感的气氛，因此静流线最后的ED所能传达出的所有的东西都被完美地呈现在了我们面前。折户伸治专门为静流线的结局所作的"恋文"这首ED，很好地配合了整个结局的气氛。这是瑚太朗在mp3中留给静流的最后的旋律，是两个人爱的证明，都乃河为这首ED所写的歌词，既是静流对现实的叙述，同时也是对思念的表白。木桶大妈在结尾所画的静流依偎着"瑚太朗"静静地睡着的CG和ED配在一起也显得相得益彰。这一切的一切，都让静流线这大约20分钟的结局当之无愧地成为了整个『Rewrite』最美的一幕。

与千早线相同，整个静流线里也多多少少有一些表现了超自然研究会会员们之间的友情的场景。比如瑚太朗在回忆之前一个月的生活中班长与两人的告别，又比如Gaia进攻Guardian总部的时候，千早在众人的面前所告白的那一番话。由于Rewrite本身的这种组织斗争式的世界观设定，使得影响人物之间情感的因素更多地偏向了个人的命运与使命，这或多或少让同组织之间人物的羁绊，在曾经建立了友情而又不得不互相敌对的两人的情感面前显得比较暗淡，这也是为何静流线中班长的剧情与同线中的千早以及千早线中的班长相比要显得普通很多的原因。同类型的这三个场景，虽然说从营造气氛上来说千早线中的班长要更胜一筹，但如果比较人格之间的魅力的话，我想赢的就应该是静流线中千早所作的那番表白了。在千早的心中，明显友情要比什么使命来的更加重要，而也只有她，唯一一个做到了靠自己的意志做出脱离组织、脱离这种无意义的争斗的决定。虽然说千早在整个静流线只登场了短短的几分钟，但她无疑是塑造得最成功的一位角色。但就像前面所说的，剧情设计的不当使得这些都只能在发出短暂的光芒之后被埋没在记忆之中。

不过撇开其他的剧情不谈，都乃河在对两个使魔的塑造上可以说是非常成功的，这一点无论在其负责的静流线还是千早线都有所体现。虽然说两个小家伙的登场次数并不多，每次登场也都比较简短，但他们在短短的时间内与瑚太朗缔结出的强烈的感情，那种凌驾于种族和命运之上的羁绊，我想足以使很多玩家在体会着他们所带来的欢乐和悲伤之余，留下永久而深刻的印象吧。







安莲·月炎蓝

千里朱音篇



作为另一个田中氏担纲的专线，贯穿朱音线的同样是一种难以言明的郁结，不过这一次，结尾的那片黄金麦田却反常地带来了一丝希望的意味。

『Rewrite』最吸引人的部分之一就在于极富魅力的各位女性角色，原本便性格生动、再辅以喜多村英梨女王音的千里朱音更是其中翘楚。这位前辈类年上系角色，在游戏中一贯维持着优雅毒舌冷静知性的形象。这位在初期剧情里传说中的魔女，在千呼万唤始出来后也没让我们失望。她是超自然研究会的会长，却不相信超自然，朱音所信奉的"黑魔法"，实际是靠着各种关系和把柄牵制校方以达成自己的目的——比如直接秘密地改装并寄宿在学校里。瑚太朗为了让会长相信灵异事件的存在，曾以会长的胸部打赌，如果会长输了就要让他摸胸部，这一点甚至衍生出了一个特别的胸部结局，即全世界都变成欧派魔人，会长成为欧派神，世界就此和平的恶搞线路。撇去玩笑因素，欧派结局或许正是整个游戏里的最佳 happy ending，大约这也是给各位在玩通游戏后感觉一口气喘不上来的玩家们一个安慰吧。





正常路线的分支开始依然是超自然研的各位不见踪迹，瑚太朗在茫然若失的同时发现自己遭到跟踪，于是发短信向会长求助，两人终于再次取得联系。整条线会长都刻意地不和瑚太朗建立过于紧密的联系，而且处处给他留下后退离开的权利，这里是第一次。面对朱音让他不要牵扯进来的劝告，瑚太朗像个孩子般向朱音哭着撒娇，朱音心软，于是把他留在身边担任护卫。

千里朱音是 Gaia 的圣女候补，并且已经具有独当一面的实力，整条线路的大部分内容都是关于这场 Gaia 内部权力斗争方方面面的描述，从中我们可以看到各式各样的人对世界、对自身所持有的不同认知。Gaia 分为传统派和激进派，传统派主要成员以圣母会为主，对外是以科学环保社团的名义存在，有许多一般信徒，但内部核心成员多为因为心理问题难以在这个世界生存下来的人，其代表人物现任圣女加岛樱憎恶世界，渴望着键的"救济"。激进派的思想则比较前卫，其代表人物洲崎希望为世





人引入一个新的观念，即以生命为代价换取魔物的支配权，从而得到更高的生活质量，同时也能减轻地球的负担，达到双赢。将“键”确保并作为筹码能够达到一些政治目的，有助于他们的理念推广，所以激进派对于“救济”行为是持反对意见的。

在共通线曾经有一个非常关键的选项，那是朱音交给瑚太朗问卷的最后一个问题，选择改变世界，改变自己，或是不回答，这个选项极为鲜明地表现了几位女主角的意志，选择改变自己会进入 Guardian 方的静流线，而进入朱音线的条件正是改变世界。当一个人对于世界产生强大的不满时，Guardian 方会选择通过自身力量克服，而 Gaia 方无法克制这种负面情绪的蔓延，只能将这种负面情绪通过魔物排遣，这就是超人与魔物使在处理问题上的根本区别。其中圣母会更为极端，她们往往视生命为草芥，对环境保护的执着并非基于多么高洁的意识，而是因为这个世界容不下她们的存在，她们在这个世界活不下去，那么就只有毁灭这唯一一个救赎方式。除了和 Guardian 方的敌对关系，Gaia 内部的两股力量也在长期彼此拉扯，剑拔弩张的关系在键被瑚太朗找到的那一天触发激烈交锋，然而结局却是以键被 Guardian 射杀告终，此时加岛樱也已经死亡，朱音正式成为了圣女。

由于加岛樱的死亡被认为是洲崎派动了手脚所致，两派的关系终于彻底决裂，为了力挽狂澜抓牢主导权，朱音开始四处奔走布教的日子，她向世人展现圣女的奇迹拉拢到了大量信徒。在不知不觉中，时间已经过去一年，这一



年的奔波和动乱让瑚太朗成熟很多也苍老了许多，早已不复当年做高中生时的青涩，朱音的脆弱、茫然、不安全都需要他的支撑，可他面对西九条的质问同样也会语塞，唯有一点，他清楚地知道朱音需要他，而他也需要朱音，这就足够让他坚持到底。

变数终究来临，忽然杂志媒体开始大肆攻击圣母会，内容除了翔实的考据甚至还包括“内部成员”的访谈，这起明显有预谋的行动几乎将圣母会一夕击溃，面临信任危机的圣母会在民众的愤怒和质疑下不得不暂时维持笼城状态。这并不是悠哉地感动于二人相处的时间终于增加的时刻，但朱音却始终是游刃有余的态度，然而这究竟是胜券在握还是已经不堪负荷了呢？朱音终于向瑚太朗坦诚了关于圣女“奇迹”的真相。圣女的真正能力是将自己的人格转写到有心灵空缺的人身上，所以圣母会的核心成员往往都是有失语，无情感，无自主人格等等症状的受迫害群体，类似于脑部魔物一般，这些人群随着和圣女的接触会逐渐被注入圣女的人格，当一代圣女死去，下一任圣女将会完全继承她的意志，从而产生彻底变换人格的状态，曾经是朱音与瑚太朗关系翻版的加岛樱和洲崎也正是因此决裂。朱音爱着加岛樱的同时也憎恶着她，她无法分辨自己对于加岛樱的感情到底是基于人格移植还是基于本心，是加岛樱给了她心，但也是加岛樱在同时强加给了她这不可抗的命运，她害怕着这个“命中注定”会让瑚太朗有一天也离开她，她能感觉到自己的心正在一步步狂乱，但脚步已经停不下来。

突如其来的，圣母会全员失踪，天际开始响起不详的圣歌，键并未死亡，朱音即将遵从她心中的“使命”完成“仪式”，这正是祈祷灭世、呼唤救济之歌，天地开始异变。在寻找朱音等人的过程中，瑚太朗终于得以第一次倾听洲崎的理念，并决定携手将人们转移到 Gaia 在同位面制造出来的“复制版风祭市”、即之前瑚太朗不止一次误闯入的异空间去躲避灾难。灭亡一步步开始，瑚太朗每日都活跃在引导民众的第一线，期间遇到种种意外，包括魔物、包括杀死加岛樱并已经异变的真凶等等的阻碍，都被他一一咬牙克服，民众基本被转移完毕，留下的 Gaia 主义者面对大灾变终于开始重新审视这个世界和自己的理念，而瑚太朗也终于找到了朱音等人的所在。

空中神殿的最后一战，圣母会的众人合力



召唤出最强魔物地龙，但在战斗的进行中终究因为生命力被消耗完毕而一个个从年轻人变得头发花白最后力竭。面对着失败，对于承担如此重大罪责的巨大恐惧涌上朱音心头，对此瑚太朗则坚定地要求她活下去，背负着罪孽活下去。

会长线的结局多少有一些妥协的意味，为免朱音一死，瑚太朗以自己在转移群众时的英雄表现将功补过，代替朱音承担罪名，两人在朋友们和之前被瑚太朗所救的普通市民们自发的送别下，被流放到人工都市外的未开发地区，故事就此结束。

在类似的情景下，很难让人不把朱音线与班长线进行对比，两人一样抹杀了大量生命，一样身不由己，但等待着班长的是众人的包容爱护，而会长要面对的却是背负着整个世界的仇恨。诚然，班长的行为归根到底是为了救世，且杀伤数量也远远不及会长，但两者最根本的区别就在于，班长可以被瑚太朗的一句话拯救，完全改变自己的理念和行为，而会长即使有着瑚太朗的陪伴，一切也不会有任何改变。如前文所言，会长三番几次的给予瑚太朗选择机会，乃至到了最后，圣母会唱起末路之歌时，会长

抛下瑚太朗也是为了让他选择另一种生活平凡地活下去，圣女是厌世的，是孤独的，是难以在人群中存活的。

线路中朱音与瑚太朗的互动并不多，但像是朱音对瑚太朗告白到一半就生硬地转移话题，故作镇定结果舌头被烫到等精巧的细节已经充分铺陈出二人的感情轮廓，可无论朱音多么爱瑚太朗，多么依赖瑚太朗，也无法制止自己的人格逐渐被原圣女人格同化的步伐。一切回归平静后，朱音整日生活在惊恐和负疚中日益消瘦，憎恶世界的同时被世界所憎恶，本来这样的终局或许才是最适合圣女的归宿，但田中依然近似理想主义地为二人开拓出了一个崭新的终局，也不失为他给予会长的最后一丝温情。



安莲・月炎蓝

MOON+TERRA 线 Rewrite リライト



如果将『Rewrite』的存在比作数学课本，之前五线的存在就是作为引子的前言和例题，Moon 篇是为公式和原理，Terra 篇则为课后练习。玩家们一般将需要攻略完其它角色后才能开启的线路称为 true end，若将揭密、原理、终结涵盖于一身的 Moon 篇 +Terra 篇视为一体，的确无愧于是一个“true”路线。只不过这道课后练习被规定了必须要用这个公式才能得出解，否则即为错误。这份瑚太朗与篝的羁绊在增加的同时也抹杀了其它女主角结局出现的可能，这是田中给我们的唯一解，正如那被限定了的未来，尽管它的尾声恢弘到盘桓于宇宙，可归根到底，也仅仅是一个为了一个女孩，为了一份笑容，为了一次再会而改写的爱情故事罢了。



Moon 线的前半部分是相当具有田中特色的毒电波，月光漫步，三杯咖啡，重叠的经历，记忆的空白，无尽重复的夜晚，不停的被杀死与被接近，夜色中的起舞……瑚太朗就这样在拥有着键的外形的神秘少女篝的身边，在她继续着对于延续生命可能性的理论研究时，于一旁静静守护。直到魔物接二连三的袭来，瑚太朗才忆起，自己存在于此的意义，是作为篝的反作用力将之抹杀，然而他已经决定守护篝到最后一刻，并向派来魔物的加岛樱宣战。

研究终于接近尾声，之前瑚太朗所经历过的无数个结局，正是篝利用庭院文明所进行的可能性尝试，只是这些分支的尽头终究都是绝路，篝已经无计可施。作为纪念，瑚太朗无意地在理论成果上写下了一句话“希望有一天能再与你相会”，这句话被他加密浓缩成一个■，但这番无心插柳，竟让理论从■为起点诞生了新的可能性。此时为了彻底抹杀人类继续存在的可能性，加岛樱召唤的魔物数量骤增，瑚太朗一己之力难以抗衡，于是瑚太朗将那些曾经共同战斗过的伙伴们一一召唤，超自然研究会终于再次集合，咲夜更是不惜一切代价赶来。就在壮绝的战斗濒临失败的那一刻，篝终于完成了新的理论，将万能之力传回地球，而自己只能孤零零地留在月球远远地眺望。尔后的 Terra 线，正是基于这个“绝对正确”的理论，所被改写的世界。



Terra 之意为地球，之前庭院文明的多分支可能的发生地点都在月球，这一次则是真正地发生在了地球上，命名的另一个暗示则在游戏的 Friend 里，地球的篝和月球的篝互为双子，由于地球经历了生命的演变与衰竭，资源已经不足以再进化，所以将剩余的万能之力流向月球，月球篝则利用月球的优势（详见庭院文明的说明）构造出多重世界，试图寻找出解决方式。而 Terra 线，就是月篝将生命之力传送回地球后生命的再进化。Terra 线的正确选项都会被萤火装饰，这正是篝的指引。





从小鸟线我们可以得知，瑚太朗多年前曾经受过重伤，而重伤之前包含了一段已经让他彻底忘记的往事，Terra 线正是从这段过去展开。

瑚太朗的真实年龄并非高中生，而是整整比小鸟大了 10 岁左右。多年以前，由于和身为







圣母会狂热信徒的父母关于这个组织的意见不合，瑚太朗与父母的关系相当冷淡，并且利用自己的超能力，每晚秘密地进行着“保护世界”的 UMA 追杀行动。因为圣母会他结识了还是小孩子、不会开口说话的朱音，也是因为圣母会，让他认识到了自己和邻居家身为天才儿童的傲慢小鬼神户小鸟在行动力上的差异。一次例行的 UMA 狩猎活动，瑚太朗因为过于深入森林，遇到了难以抗衡的强大魔物，幸而为江坂所救，两人由此成为好友，其后瑚太朗决定抛下现在的生活，加入 Guardian。

训练时的挫折，实战时的严酷，瑚太朗渐渐被打磨得失去信心，在一次键的搜寻行动中，瑚太朗偶尔邂逅了键，即地球篝。分歧从这里开始，只有选择逃跑才会酝酿出新的可能，否则将会被篝打成重伤，回复到之前五条线路的状态：失忆后以高中生的身份继续上学，最后世界毁灭。

为了锻炼自己，瑚太朗主动申请加入中东的反恐活动，见识到了 Guardian 的冷酷又失去了挚友的他心如死灰。在违背命令救下作为 Gaia 魔物使的小女孩们后，归还日本的瑚太朗与篝再会，被她完全吸引，于是决定为之卖命。篝告诉他自己在寻找好的记忆来拯救地球资源，并提示或许解除人类的争斗可以带来这种好的记忆，而当今世界最大的争斗无疑出自 Gaia 和 Guardian 之间。此时小鸟已经成为德鲁伊，瑚太朗为了让她不要插手杀死了她的魔物父母，同时做起了双重间谍，分别以“铃木凡人”和瑚太朗的身份游走于 Gaia 和 Guardian 之间，



并在篝火的指引（选项）下成功得到 Gaia 方洲崎的信任，接触到了 Gaia 的核心机密。

瑚太朗不停地收集两个组织的资料与数据传给当初自己在海外救出的少女们，以待有一天将之公布于众。讽刺的是，这场寻找“好的记忆”的旅程，带给瑚太朗的却只有悲伤的记忆，他为之付出了沉重的代价，甚至不惜亲手杀死自己的恩师兼好友江坂，但这般不择手段依然未能阻止圣歌的吟诵开始。

一切终究没能赶上，再进化已经开始，瑚太朗拼尽全力杀到加岛樱处，看到的不过是圣歌队已经因为生命力的过多消耗而自灭。但篝告诉他，自己已经看见了好的记忆，在她温暖的拥抱和亲吻间，瑚太朗却发现自己竟无意识地对她下了杀手，这正是基于他最初刻下的[redacted]所带来的唯一选择。

因为不断的自我强化，瑚太朗已经超越了人类的界限，和咲夜一样成为魔物，寄宿于一颗树木。此劫之后，地球的气候发生巨大变迁，粮食紧缺，而此时一份流传于网络上的资料给予了人们新的希望：以自己的生命为代价使用魔物、强化身体。这位记载在文书上的先导者被称为“举起篝火之人”。多年后，超自然研究会的五位少女齐聚一棵以向着月球伸长而闻名的树木之前，与之定下契约，召唤出了这名自称为“凡人”的魔物。魔物向她们夸耀自己的强大，只要有足够的契约，可以将人类移居到任意星球。

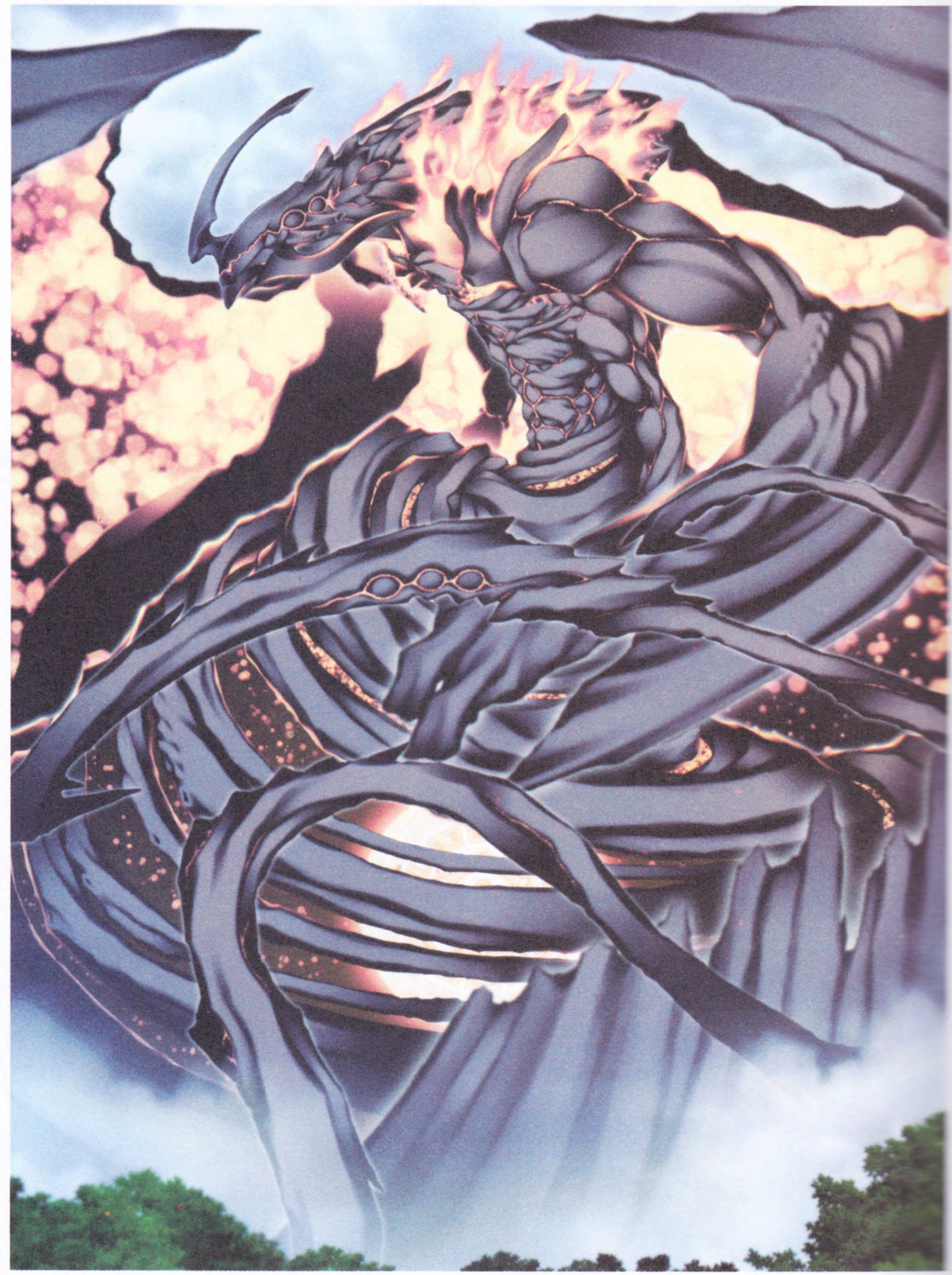
那么，就先去月球吧。

在那里，有着希望的幼苗，有着那个孤独等待已久的少女的笑颜。

这个 true end 并称不上有多么圆满，甚至让人缺乏达成感，这个结局是基于“再相会”才得以诞生，换句话说，这个剧本只有选择篝，才能有继续写下去的可能。尽管有玩家笑言这是后宫 end，但抱怨田中将角色线 end 扩张至 true end 地位的人也不在少数。Moon+Terra 的组合几乎能将之前的故事全部推翻，之前倾注在角色身上的怨念和感情到此也终究难以消解。从『cross channel』到『人类衰退之后』乃至『Rewrite』，田中构造的“灭世”景象大多以人类消失作为象征，以 Terra 的 end 来说，田中给我们的这道环境问题的解其实相当讽刺：环境破坏已经无法挽回了，还想活下去？那么自己拿命填吧，或者就把地球当成抹布，利用完就扔吧。

尽管这或许已经是田中愿意为整个游戏续上的最佳答案，但这略显霸道的教授方式和稍许晦涩的世界观并非每个人都能接受，称之为都合也好，惊喜也罢，和 Key 的合作并未让田中变得更亲民，他依然给我们了足够开放性的思索空间，对于这个结局的满意度也是因人、因电波是否对上而异的，也无怪乎大家对整部作品的两极评价。











以下是本文笔者之一作为一个传统的 Key 支持者所写下的对 Rewrite 这部作品的感想：

『Rewrite』，这部 Key 花费了至少 3 年时间和田中罗密欧、龙骑士 07 等名剧本家联手打造出来的作品，在近一两年的新作中虽然不知能不能算得上第一，但至少也能用数一数二来形容了。说不上绝对，可如今这一两年，或者说可以再往前追溯更久的时间，Galgame 这一行业也和动画界一样逐渐往快餐化和废萌的方向发展，已经很少有作品拥有真正能抓住玩家的心的剧情了。而 Key 应该算是完全跟不上潮流的极少数的 Galgame 公司中的一员了。当然这种说法完全是褒义的，能够将木桶大妈那样的画风沿用至今，能够在现在的业界背景下大胆地打出全年龄的牌，这不仅说明了 Key 对自己实力的信心，更说明了他们对自己所拥有的信众基础的信心。事实上，单从销量上来说，『Rewrite』绝对是成功了。



『Rewrite』的音乐水准应该算是 Key 有史以来最高的了，这方面完全不亚于『CLANNAD』。折户伸治的水准还是一如既往的高，而这次外援的水月陵、细井聪司和井内舞子三人也表现出了很高的实力。麻枝虽然说只作了一曲『CANOE』，不过也足以达到震撼的效果了。『Rewrite』所营造出的感人氛围以及经典片段，很大程度上可以归结为音乐做出的贡献。这次的曲风更偏向『LB』一些，与三部曲时代相比给人更加清脆的感觉，这也许跟画面风格的改变有所关联。不过不管是在哪个时代，对笔者来说 Key 社优秀的音乐总是带有一些感伤的成分在里面，也许正是因为这样才能从听觉上造成如此大的触动吧。而能够在每一部作品里保持这样的水准，也算是 Key 的亮点之一了。

纵观 Key 的整个历史，『Rewrite』在画面上算是达到了最高的水平，这也要归功于作品中频繁使用的华丽特效，以及令人倍感舒适的绿色调的背景。木桶大妈虽说从『Little Busters』开始就一直在模仿 NA-GA 的画风，不过自己固有的一些特点还是保留了下来，这次由于只有她一个人参与原画，所以也没有『Little Busters』那时候人设上些微的差异感。不过这次的立绘与 CG 等其他图片相比却有无法理解的差异，明显感觉胖了一大圈，这点还是让人感觉很在意的。此外，在背景的分配问题上，『Rewrite』做得也不尽如人意，很多没有必要的地方会用特别的背景图片，而一些明显更重要的地方却只用一片黑背景来表示。花费了 3 年以上的开发周期，在这段就算每一个场景都配上独自的背景也绰绰有余的时间内竟然会给出这样一个结果，实在是很遗憾的事情。

在之前进行世界观的简单介绍时笔者就已经说过，『Rewrite』的世界观设定完全不同于 Key 以往的作品，但这不只是之前所说的规模上的区别，更重要的是世界观"色彩"上的不同，而就是这样的"色彩"的不同，使得整部作品的剧情也完全偏离了 Key 以往的风格。如果说 Key之前的作品都能用温暖的橙色来代表的话，那么『Rewrite』就应该用黯淡的灰色来形容。

其实整个『Rewrite』的世界风格，完全可以用 Gaia 和 Guardian 这两个组织来代表。Gaia 主义"对外"表示为环境保护，事实上则是以毁灭人类文明为目的。孤独、厌世，这基本上就是真正的 Gaia 主义者的全部特征。他们没有办法融入正常人的社会，在他们眼中这个世界是不合理的，甚至是不应该存在的，日本圣母会的圣女加岛樱则是这一类人最典型的代表。而与之相反，聚集了全世界的超能力者的 Guardian 则是打着保护人类社会存亡的旗号和 Gaia 主义者们争斗了无数个岁月。Guardian 的理念相比 Gaia 主义而言要更直白、更单纯、更具有救世主的形象，但换句话而言，也更短浅。Guardian 是一群只能看得见现在的人，他们为了人类能在"现在"活着而行动，全然不顾地球与人类的未来，因此就算能够无数次阻止救济，还是无法制止人类社会的毁灭。

而从这两个组织中衍生出来的与各自的组织的理念背道而驰的两个派别，则相对来讲更有预见性，其中之一便是班长年幼时所属的研究小组。这群即使在 Guardian 里也算是异类的人，预见了人类和地球最后的灭亡，从而向那个末日般的世界发出了挑战。然而对于他们





来说，在具备预见性的同时，却忽视了人类社会的“现在”，因此他们也必然地被抹杀在了“现在”这个时代里。而与之相比的，洲崎所带领的“另类”Gaia主义者们的理念则显得更加合理些，放弃人类现在所拥有的没有未来的科技，而改为付出一部分寿命为代价广泛地使用魔物来维持社会的运作，通过这样的方式来让人类得以延续。从这个角度来看，与其说洲崎是“另类”的Gaia主义者，倒不如说是通过Gaia的技术来实现Guardian的理念的“另类”的Guardian更合适吧。事实上，Terra线最后的结局也证明洲崎的理念是正确的。

无论是Gaia还是Guardian，其本质其实都是自私的，只不过Gaia是以自己为本，而Guardian是以人类这样一个群体为本。而常年的组织争斗，也使得争斗的本质在原本的理念上覆盖了不少的杂质——纯粹的排除异己。为了理念而战，逐渐转变成为了杀戮而战，这一点在Guardian里表现得尤为明显。保护人类的理念，与面对异己时毫不留情的杀戮，这种扭曲将这种自私感暴露无遗。

『Rewrite』的世界观风格必然地决定了其剧情风格将完全不同于Key以往的作品。但这种“创新”是否就是好的？有多少人能够在正式拿到这部作品之前想象到它会是这么一个“黑暗”的故事？没错，“黑暗”。Key以往的作品虽然没有什么复杂的世界观，没有错综的人际关系，但相反的总能带给玩家一份温暖。亲情、友情，在以爱情为主旨的Galgame的世界里，Key一直将这两样人性中最光辉的部分很好地融入在了其中，在Key以往的作品中，应该说这些感情的体现才是凌驾于故事之上的核心思想。每一部作品，在通关之后，除了一个个人物在舞台上所演绎出的各种各样的过去、现在、未来以外，我们总能或多或少地获得一些充实感。

与这些相对的则是『Rewrite』的世界，组织的恶性争斗，被强加的命运和使命，自私、杀戮、背叛、扭曲、死亡、毁灭……虽然说整个『Rewrite』的故事中还是有或多或少人性光辉的体现，还是有那些能让我们感动的地方，但这些也还是敌不过田中笔下那浓浓的黑暗，被无情地吞噬在未来的可能性中。除了都乃河执笔的千早线和静流线以外，『Rewrite』的其他故事几乎无一例外地表现出了这种令人窒息的黑暗和无奈。虽然从剧本的质量上来说，被称为剧本之神的田中罗密欧要更胜一筹，整体的剧情安排、各条线之间的平衡都掌握得要更好，而这样一个庞大的世界系统也要拜其所赐，但这不代表在『Rewrite』这样的作品中他就做得更好。

事实上，通过『Rewrite』，我们到底得到了什么？绿化城市和环境保护？明显不是。虽然说Gaia的口号是保护环境，但这也只是表面上的幌子而已。而键所引发的“救济”这样一个现象，其本质也不是为了防止人类继续破坏环境。那么是为了生存下去而奋斗？也不是。Terra线的最后所解密的“良好的记忆”很好地否定了这一点。说到底，整个故事最终停步在了“就算把星球破坏了也要扩张”这样一个“以人为本”的自私的理念上。就这样，田中在Terra线把整部作品最后一丝内涵给捏得粉碎。

一部没有内涵的作品，这样一个定义把『Rewrite』拉到了为了黑而黑的水准上。Key玩“黑”设定其实并不是第一次了。2010年4月新番，麻枝负责剧本的『Angel Beats！』所设定的“现实世界”就是一个充满了不讲理和悲惨的命运的世界。虽然从整个剧本的编排的角度上来说『Angel Beats！』并不是很理想，但通过整整13话的故事，还是很好地向观众呈现出了“人生中光辉的一面”这样一个美好的主题。对于『Angel Beats！』这部作品来说，黑暗的现实世界这样的设定只不过是一种衬托，是为了能够让真正的主旨更加耀眼而存在的。斗争、命运、杀戮，这些都是『Rewrite』和『Angel Beats！』所共同拥有的要素，但把两者放在一起相比的话，『Angel Beats！』在那种单纯的剧本之上的是更高一层的光芒，而『Rewrite』则只剩下华丽的剧本，和一望无际的黑暗。

再看看外社的作品。对于今年一些大会社的新作，要提到“黑”的话就不得不说August的新作“脏翅膀”。同样都是重视剧情的会社，同样都是在游戏领域第一次挑战黑暗的设定。August今年的新作从剧情上来说也是可圈可点的。和『Rewrite』相比，“脏翅膀”的世界观设定没有那么宏大，主线剧情的发展也可以说





其实撇开内涵不谈，泛泛从一部普通二次元作品的角度来看，『Rewrite』还是一部很优秀的作品的。音乐方面无可挑剔，画面效果华丽，虽然说立绘和 CG 绝对不能说是很好，但也不算差，更主要的是这部作品庞大的世界体系和天马行空的故事情节让玩家们十足地过了一把瘾。不过『Rewrite』在某些方面做得还是不足。除了之前所提到的画面上的问题外，Moon 线和 Terra 线以外的前五线之间的协调做得只能用糟糕来形容。男主角性格和立场的巨大差异，由于每条线所处的阵营不同而无可厚非，但类似吉野这样的重要配角在各条线中表现出的巨大差异性则是无法辩解的事实，这一点在龙骑士 07 唯一负责的班长线中尤为突出，实在是让人大跌眼镜。除了人物性格的差异之外，某些事实的设定也存在这种现象，这一类里面最明显的就是在静流线和朱音线中“救济”的形式，前者是更具有奇幻色彩的光解，而后者则是更具有现实色彩的被植物所吞噬。此外，诸如都乃河两线中表现突出的两个使魔完全没有出现在田中和龙骑士 07 所负责的剧本中，以及 Midou 等角色的跑龙套式的使用等也只能用极其遗憾来形容。

『Rewrite』获得了很可观的销量，其各式各样的周边产品在本体发售前后也都层出不穷，但作为 Key 探索新风格的第一步，它还是非常不成功的。作品的风格虽然就像字面上一样发生了翻天覆地的变化，但 Key 一直以来剧本里所保持的最核心最珍贵的东西也因此在田中和龙骑士 07 的笔下消失得无影无踪。不过，虽然作为麻枝接班人的都乃河在这部作品中表现出了很不稳定的水平，但对于 Key 以往的支持者来说他确实也呈献出了不少在整部作品中也算是数一数二的场景。展望 Key 的下一部作品，从『Rewrite』的成果来看多多少少会让人感到一些不安，但至少都乃河的表现还是让我们对于重拾 Key 的故事所带来的那份感动有了不小的信心。不过现在去考虑这么一个问题，似乎对我们来说还是太早了一点。▲

比较常规，从这点来说还是『Rewrite』要更有优势。无可厚非，两部作品都展现给了玩家一场很精彩的舞台剧，但可惜的是，无论是“脏翅膀”还是『Rewrite』，在那精彩的故事背后都没能再带给我们一些值得去深思的东西。而在这方面，同样是以为了黑而黑闻名的剧本家虚渊的作品『沙耶之歌』则要优秀得多。与前两者相比，『沙耶之歌』的世界观要显得更另类、惨烈。人与异次元生物的恋爱，『沙耶之歌』本是一部到处透露着死亡与腐败的气息的作品，但在男主角与沙耶的两人世界里所演绎出的那份虽然另类但又非常单纯、真切的爱情让那一切不美好的外在似乎都变得无所谓了。

『沙耶之歌』中男主角与沙耶的两人世界是违背人性伦理的，也是自私的，但就是这样一个小小的心的世界却又体现出人性中最美好的爱和对对方的无私。这种矛盾贯穿了『沙耶之歌』这部作品的全部，但也正是这种矛盾与非现实感使得这部作品，使得男主角与沙耶的爱情能够感动那么多玩家。作品的内涵往往都体现在人的情感上，这是人类交往的基础，形式是否脱离我们熟悉的现实其实并无所谓，最重要的是能让它牢牢地刻在玩家的心中。『Rewrite』的世界本身创造了一个很好的舞台，只可惜田中到最后都没能好好地利用它。





世界充满着扭曲的爱恋，惨痛的悲情，“即使是这样，它任然值得我去追求”少女穿越时空，只是为了见证她所相信的爱情…

百合系原創音樂CD《LOVE SICK》

【ILLUSTRATION/DESIGN】
EL-ZHENG/静默風鈴/saber_01/狐狸/Dhiea/
PROMOTION：冥月，小穆

【STAFF】
SCHEMER/PRODUCER：冥月
ART DIRECTOR：冥月
VOCAL：冥月
COMPOSER/ARRANGER：G·K，Lbg，Zoey
LYRIC：Komine，koronko，不純君&古揚名，foolen
MIXING/MASTERING：G·K，CuTTleFiSh

梦之终焉处，那灿烂的绯红

BLEKE ARIA VAN DE TULP

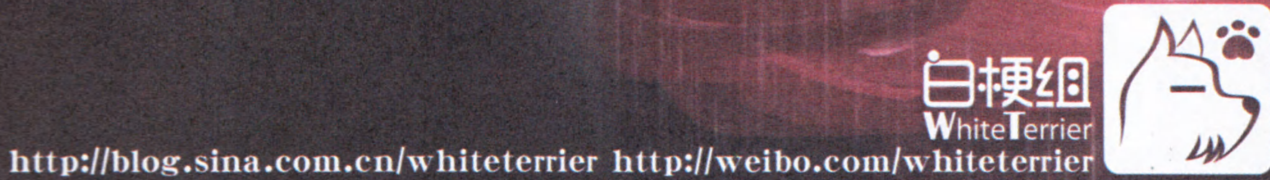
~郁金香的苍白咏叹调~

小说本名：梦之终焉处，那灿烂的绯红 —— Bleke Aria van de tulp（郁金香的苍白咏叹调）

出品社团：白梗组

首发日期：2011年11月

内容简介：V家同人轻小说，附上V家同人音乐CD



正 经 同 人 × 白 梗 组
联 合 出 品

[The Zero]

ザ・ゼロ

主催 Ken YuG!

插画 Alice-晓 AS109 仓 Vincent 樱花闪乱 熊喵子 兔子猫NEKO 碳氟化钾 Abit 南云忍 MONONO 小手 Mikoto PEN 芸 Soul 银雀 恨み Lilthbloody TC 啊喵囧迷路 K.LL

小说 YuK!

美术 YuG!

规格 52P全彩同人本+海报+纸袋

首发 2011年10月



http://weibo.com/whiteterrier
http://blog.sina.com.cn/whiteterrier



http://weibo.com/zjdoujin
http://www.doujin-battle.com









OBLIVIOUS GARDEN ~Carmina Burana







GAME 遗忘花园

- 中文名称：遗忘花园
- 英文名称：Oblivious Garden ~ Carmina Burana
- 制作：corypheesoft
- 游戏类型：宫廷浪漫幻想 ADV
- 对象年龄：全年龄
- 官网网站：www.corypheesoft.com
- 官方微博：http://weibo.com/1822632451
- 论坛专区：http://flsnow.net/bbs/forum-77-1.html
- 百度贴吧：http://tieba.baidu.com/oblivious
- QQ 讨论群：138434346
- 客服 QQ：1647159283
- 参展信息：广州 HCG03/ 上海魔音会 -MY-04/ 香港 CW32/ 北京囧囧有神 / 上海 CP09 等

STAFF

- 策划 / 监督：尼斐提斯守护
- 剧本：leewing/moreblue/TeaWhite/ 白云飞
- 人设 / 原画：尼斐提斯守护
- 背景：saya/Mr.sliver
- 乐师：乐痕 / 十二月夜
- CV 指导：Kaede
- 程序：希德船长 /lika1
- 程序辅助：Auskee/AiRex 晴天 / 高须龙儿 /Milrivel
- M@D：白诘草 / 四月

CAST

- 【狄安娜】越染
- 【莱拉·德·西里尔伯里萨】Kaede
- 【凯洛特·塞连恩格兰】祈 Inory
- 【雪露·奎莎·佛马鲁哈托】水绘 Q
- 【泠湛凝】misya
- 【茵媞莉雅·因思托兰达·安德里亚斯】ophelly
- 【阿尔菲斯·米亚特纳·赛丽斯】山新
- 【菲茵·维奈特】紫苏九月
- 【玛丽安·亚维塔斯】彩色沙漠

双月128页厚亚光铜版纸精美印刷收录精选动漫、Galgame和同人高质量美图

二次元画刊

Two Dimensions

《二次元画刊》

第九期

9月中旬如期上市

敬请期待

历经三年零两个月发酵的醇美感动

Key社新作『Rewrite』发售纪念

iPhone有三宝：结识、美观、软件多

萌化iPhone软件大搜索（一）

CUFFS妹系萝莉风作品系谱的直球决胜

CUFFS+Sphere+CUBE三社联合大专题（下）

不要盯着人家的胸口看啦，人家其实是女孩子来着

“脑内彼女计划”第九弹——夏露露·德诺阿は俺の嫁！

超人气偶像“超级索尼子”的夏天

摄影师先生，比起90F的性感胸部，还是请多关注我的歌艺和音乐吧！

设定栏目

『二战兵器娘（七）苏德战争篇』、『日本战国武将·姬绘卷其之二』。其它内容还有画师兔 英志、蔓木钢音、濑之本久史、toi8，以及同人社团Noantica、あさひあげ的专题介绍，庆祝武梨老师复出『carnival phantasm』大推荐，以及P.A WORKS人气动画『花开伊波吕』完结纪念等。

特邀封面绘师：Rifsom

出自：『刻痕3』（蓝天使制作组）

女性向美图大放送、女性向作品大专题、女性向游戏全解析——打造女性向视觉专门志

乙女恋绘卷

Otome Koi Emaki

双月刊

801彼女姊妹刊

定价：29.8元

9月下旬 全国上市

从内至外剖析『神学校』血泪情仇

创刊号独家揭秘『薄樱鬼』国内同人游戏

女性向超人气大作『遥远时空中』1-5完整专题

大容量4G光盘将各种资源一网打尽！

『Starry★Sky』精美图片赏析

128页全彩美图+女性向游戏最新情报+经典作品特别推荐

从动漫到GALGAME，从同人到VOCALOID，从资讯评论到文化研究，打造最全方位的宅音乐享受

二次元音乐

Two Dimensions

4DVD

Sound Horizon 7th Live『Märchen』

玖羽精修版中文字幕

2011 SEP

定价：24.8元

2011年9月

二次元狂热副刊

九月号

双生双子同夙愿，羁绊紧系四叶心

石川智晶的美丽进化

发热巫女与她愉快的基友们

恶之P的恶之王国

VOCALOID实战！调教实例示范与讲解

游戏音乐界的女王 下村阳子

C80音乐精选第一弹

音乐游戏『Jubeat』进阶

Trance风格的同人音乐推介

Vocaloid的治愈曲

同人音乐之魂注入炼金少女

GUST的『工作室』系列音乐

如今看2DM的方式碉堡了！

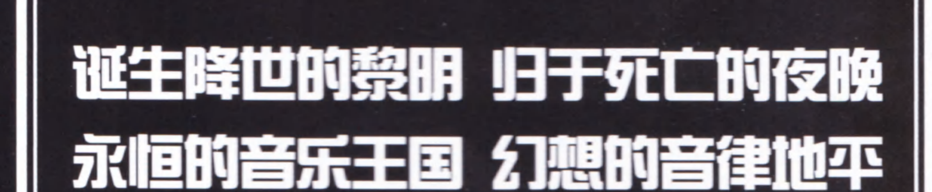
《二次元狂热》成为中国第一本登录IPAD的ACG资讯杂志！
请大家登录Appstore直接搜索“二次元狂热”即可免费下载！

--欢迎给我们评论打分！



诞生降世的黎明 归于死亡的夜晚
永恒的音乐王国 幻想的音律地平

9月底上市



二次元狂热出品

只要你现在欢笑在这闪耀的时代
不记憎恨，不抱死憾，我们必定会在此相逢

“Sound Horizon”增刊制作开始



ISBN 7-89471-407-7
9 787894 714077

北京市海淀区知春路113号银网中心A座1202室　《二次元狂热》编辑部

1	0	0	0	8	6



二次元狂热

9月号
2011 Vol.35

读者调查函

姓名		女·男	职业（学年）：	
QQ/mail		岁	控 萝莉·御姐	宅度 ☆☆☆☆☆
住所				
邮编				

□是否公开信息

『二次元狂热』因你而改变——

1 购入本刊的场所

□书店 □报亭 □动漫店 □网购 □其他（　　　　　　　　　　　　）

2 购买本刊的理由

□对宅有爱 □封面 □杂志内容 □版式 □赠品（包含光盘）

□二次元狂热 □鄙视小白 □他人推荐 □其他（　　　　　　　　）

3 获知本刊的途径

□网站广告 □动漫杂志广告 □他人推荐 □自己发现 □其他（　　　）

4 对本期杂志的评价

□非常满意 □满意 □一般 □不满意 □没看法 □其他

5 本期杂志栏目调查（喜欢涂黑，不喜欢画×，没意见留空）

□河蟹子相谈室 □新作速递 □新作简评 □动画研究 □本期特辑

□萌绘师 □东方专区 □萌你妹 □二次元创造

6 本期最喜欢的文章（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

本期最不喜欢的文章（　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

希望杂志加上的内容（　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

7 最希望二次元的结构

□游戏（　%）□漫画（　%）□动画（　%）□专栏（　%）

□图片（　%）□COS（　%）□同人创作（　%）

8 对于3D（COS）内容的希望

（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

9 对于游戏剧情小说的希望

□加入杂志内容 □抵制加入 □无所谓

10 一本高端杂志最重要的方面是

□杂志本体 □赠品 □DVDROM □品牌效应 □其他

11 常购买的动漫类杂志　（　　　　　　　　　　　　　　　　　）

12 东方增刊中您觉得有用的栏目（　　　　　　　　　　　　　　）

13 对于二次元狂热增刊内容的期望

（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

二次元狂热 9月号（Vol.35）回函专用纸

（有关宅的话题和作品，河蟹子造型和设定创作，关于自己的宅男、宅女和伪娘（？）生活，欢迎分享）